PRÁCTICOS **NINTENDO LABO** PASA TUS TOY-CON POR EL TALLER | **SPLATOON 2** NUEVOS CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS

ANÁLISIS **MARIO TENNIS ACES** | **STREET FIGHTER COLLECTION** | **MEGAMAN LEGACY COLLECTION** | **SUSHI STRIKER: THE WAY OF SUSHIDO...**

REVISTA OFICIAL NINTENDO NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS

Nintendo®

I LOVE NINTENDO

LA HISTORIA DE SMASH BROS.

10 SORPRESAS DE NINTENDO EN LOS E3

E3 ¡TODAS LAS NOVEDADES!

Super Smash Bros. Ultimate • Super Mario Party

Fortnite • Fire Emblem: Three Houses • Dragon Ball FighterZ • FIFA 19...

¡DE REGRESO A KANTO!

POKÉMON SE ESTRENA EN SWITCH

Llegan Pokémon **Let's Go, Pikachu!** & Pokémon **Let's Go, Eevee!**

AVANCES

OCTOPATH TRAVELLER

SPLATOON 2: OCTO EXPANSION

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS...

¡REGALO! PÓSTER DOBLE



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 310



Luis Galán

Bienvenidos

Futuro, pasado y, por supuesto, presente. La gran feria de Los Angeles ha dejado claro que Switch ha llegado para marcar a esta generación de jugadores. Su mejor metáfora la representa Super Smash Bros., que saldrá para Navidad, que ya se ha podido probar en el E3, y que recoge a todos los luchadores que alguna vez han pasado por la saga. Switch es, como pretende este juegazo, lo mejor de siempre, y trae cosas que nunca habíamos visto... ¡como un Pokémon así en una consola de sobremesa! Aunque, claro, Switch es, a la vez, portátil. La consola perfecta para jugar. Y bien que jugaremos a los Super Mario Party, FIFA 19, Dragon Ball FighterZ... o Fortnite, un título de éxito que pertenece a otra forma de concebir el mercado. Junto a Pokémon Quest y Fallout Shelter, forman un tridente de juegos gratuitos que acaban de llegar a nuestra consola. Si aún no los tenéis, ¡a por ellos! Y, ya que os ponéis, Octopath Traveler, Sushi Striker, y Mario Tennis Aces (por citar solo los más recientes) se pueden probar abiertamente para que, tras leer nuestros artículos, completéis la opinión con vuestra propia experiencia jugable. Hasta aquí, ha sido la consola de los récords... y el futuro pinta aún mejor.



página 14 **Reportaje.** ¡Pokémon llega a Switch!
Dos nuevas entregas... y un periférico de ensueño.



página 18 **Reportaje.** El E3 de Super Smash Bros.
No es el mejor plantel de la saga... ¡es todos los planteles!



página 32 **Novedad.** Mario Tennis Aces.
Analizamos a fondo la genial vuelta a las pistas de Mario.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Menudo pelotazo es Mario Tennis Aces. ¡No puedo dejar de saltar a la pista!



Alex Alcolea
¡Ya estoy liado con Fallout Shelter! Ojalá no haga volar mi refugio por los aires...



Juanfree Martínez
Capturando Pokémon en el móvil... antes de que la Octo Expansion me capture a mí.



Miguel Martí
¡A tope con Pokémon GO! ¡Estoy deseando pasar mis Pokémon a Let's Go, Pikachu!



Elisabeth López
¿Juntar las pantallas para jugar? ¡Menudo puntazo! Qué ganas de Super Mario Party.

Switch se lanza a por la red de redes

Nuevas noticias sobre el servicio que revolucionará el mundo online.

Los videojuegos cada vez son más impresionantes y, al mismo tiempo, cada vez tenemos mejores conexiones a internet, que van a velocidades hace poco impensables. De este modo, y aunque Switch es una consola que fomenta el multijugador local, la competición online está creciendo a un ritmo vertiginoso. Ahora las compañías invierten en grandes servidores desde los que asegurar partidas perfectas, e incluso empieza a ser de verdad posible jugar desde la consola a un juego que se ejecuta en un ordenador situado a centenares de kilómetros. Por todo esto, estamos a las puertas del gran salto en Nintendo... y lo daremos por un precio realmente económico.

Splatoon 2 es el rey del juego online en Switch, y un título perfecto para competir en red. Si quieres ser un crack, ojo a nuestros prácticos.

LAS PARTIDAS EN LA NUBE SERÁN UNA REALIDAD EN SEPTIEMBRE, FECHA EN LA QUE EMPEZARÁ EL NUEVO SERVICIO.

Un servicio de ensueño

Lo primero que impresiona del Nintendo Switch Online es su precio incomparable. Por 3,99 euros lo tenemos un mes, por 7,99 euros serán tres meses, y tan solo 19,99 euros por todo un año... Salvo que tengamos cuenta familiar. En ese caso, **hasta ocho cuentas podrán disfrutar del servicio por tan solo 34,99 euros**. ¡Qué pasada! Si estás pensando que, a fin de cuentas, es tener pagando lo que ahora tienes gratis... ¡para nada será así! Además del acceso a los modos online de los diferentes juegos, tener la suscripción activa vendrá de la mano de un montón de ventajas. Una de ellas será, directamente, pagar menos por determinados juegos, ya que **se lanzarán muchas ofertas solo para suscriptores**. Algunos títulos incluso serán gratuitos, como la colección de juegos de NES que vendrá de inicio. Además, se estrenará el servicio de partidas en la nube. De este modo, si iniciamos sesión en otra consola, o si se extravía nuestra tarjeta de juego, podremos seguir nuestra partida. Todo esto, y mucho más, desde septiembre.

Mejor con el móvil

Switch tiene dos apps ahora mismo: la del control parental y Nintendo Switch Online. Esta última será básica en el sistema, ya que, desde ahí, gestionaremos partidas y usaremos el chat de voz.







pág 6

Switch, de gira

¡Os traemos la agenda completa! Si aún no conoces Switch, no te la pierdas.



pág 8

10 Nindies deportivos

Los estudios independientes nos traen propuestas de lo más curiosas.



pág 10

Conexión con Japón

Últimas noticias desde la fascinante cuna de los videojuegos. ¡Y hay de todo!



En cualquier parte. La versatilidad de Switch es tal, que podemos jugar compartiendo la conexión del móvil.



¡Concéntrate! Para hacer la mejor marca, no hay nada como la tele del salón y un Mando Pro.

La lucha es un género muy dado al online. Switch tiene muchos... y llegan más.





¡JUGANDO ONLINE A CLÁSICOS DE NES!

La suscripción a Nintendo Switch Online va a estar cargada de beneficios. El más inmediato (además de poder seguir jugando online) va a ser toda una vuelta al pasado. Como demuestra el éxito de la NCM NES, los juegos de Nintendo son atemporales... pero les faltaban opciones comparados con los títulos actuales, claro. Por ejemplo, multijugador online. ¡Pues ya no! Nada más empezar, tendremos a nuestra disposición 10 grandes clásicos de forma completamente gratuita, y con modo online. Estos estarán disponibles dentro de una aplicación específica, que funcionará sin necesidad de estar conectados a internet, pero que dejará de funcionar si caduca nuestra suscripción. Estos serán los primeros:

- Ice Climber
- The Legend Of Zelda
- Balloon Fight
- Soccer
- Tennis
- Mario Bros.
- Super Mario Bros.
- Dr. Mario
- Super Mario Bros. 3
- Donkey Kong

Splatoon 2 marca el camino

El mundo de los eSports no para de avanzar. Ya hay grandes campeones que cobran como estrellas deportivas... ¡y que entrenan hasta más horas que ellos! Switch es aún joven, pero tiene varios juegos que están triunfando en las redes. En cuanto a los multiplataformas, ya hay varios con gran comunidad de jugadores, o que comparten partidas con otros sistemas. Por ejemplo, Rocket League, donde podemos competir con usuarios de Xbox One o PC. Pero la diferencia hay que marcarla con juegos exclusivos, y ahí, aunque Mario Kart 8 Deluxe tiene muchísimos seguidores, no hay otro como Splatoon 2. Los Inklings están protagonizando campeonatos como nunca antes, y su inimitable sistema de juego permite que haya auténticos expertos. Además, es un juego por equipos, lo que lo hace aún más ideal para los grandes eventos. Ahora mismo está en marcha el Splatfun, donde ocho famosos YouTubers capitanean a los equipos, y acaba de celebrarse el Campeonato Mundial. En paralelo, siguen los Splatfest, que ya han empezado con la estructura por rondas eliminatorias. Sin duda, todo esto irá a más, sobre todo ahora, que llega el gran Super Smash. Bros.









EVENTOS





Agenda de Switch en el verano de 2018

- **15-17 de junio,** Plaza de la Concordia. **Salamanca**
- **22-24 de junio,** Parque de Colón. **Majadahonda**
- **28-29 de junio,** Frente al Estadio Ramón Sánchez-Pizjuán. **Sevilla**
- **4-6 de julio,** Explanada de El Corte Inglés. **Málaga**
- **9-11 de julio,** Parque de las Almadrabillas. **Almería**
- **15-17 de julio,** Playa de San Juan. **Alicante**
- **21-23 de julio,** Zona del puerto. **Gandía**
- **27-29 de julio,** Port Segur-Calafell. **Calafell**
- **2-4 de agosto,** Parc de Baix-a-mar. **Vilanova i la Geltrú**
- **21-22 de agosto,** Plaza de Alfonso XIII. **Vilagarcía de Arousa**
- **25-27 de agosto,** Bouzas. **Vigo**
- **31 de agosto a 2 de septiembre,** Por determinar. **León**
- **6-8 de septiembre,** Parque Campo Grande. **Valladolid**

Nueva gira de Nintendo Switch

No hay mejor forma de saber por qué Switch es tan increíble que probándola. ¡Está claro! Es por eso que, una vez más, los camiones de Nintendo llevarán la consola por todo el país. Ya tenemos 13 localizaciones confirmadas, con fecha incluida, pero habrá más. En todas ellas se podréis jugar a títulos como Super Mario Odyssey, Donkey Kong Country Tropical Freeze, Nintendo Labo, Mario Tennis Aces, Mario Kart 8 Deluxe, Splatoon 2, Kirby Star Allies, FIFA 18, Pokkén Tournament DX y Rocket League. ¿Te los vas a perder?



GRATIS

Fallout Shelter, ya en la eShop

Bethesda, creadores de Skyrim y Doom, acaban de lanzar en Switch su súper éxito de móviles... ¡Que cuenta con 70 millones de partidas en todo el mundo! El objetivo es gestionar nuestro refugio, en un escenario postnuclear. A medida que crezcan nuestras posibilidades y población podremos enviar a emisarios a explorar el desolado yermo. Las opciones son enormes, y es uno de esos juegos que engancha día a día. Se puede jugar gratis, aunque ayuda comprar objetos.

CULTURA

Personajes en la Feria del Libro

El pasado 10 de junio, Manuel Curdí (Brand Manager de Nintendo Ibérica) moderó un encuentro entre Alejandro Xermánico (DC Comics), Enric Álvarez (Mercury Steam) y Luis Galán (¡nuestro redactor jefe!). El tema: personajes de videojuegos. ¡Fue interesantísimo!





ANUNCIO

La cacería salta de generación

El próximo 28 de agosto llegará a Switch Monster Hunter Generations Ultimate, de 3DS. Además del evidente avance gráfico, ofrecerá un completísimo modo cooperativo, online y local, para compartir la caza con hasta tres jugadores más. De nuevo estaremos ante una jugabilidad clásica, con cientos de misiones en las que defender las míticas ciudades Fated Four.

10 Nindies... de deportes diferentes

¿Cansado de los juegos de deportes de siempre? ¡No hay problema! Gracias a esta selección podréis ser los más alternativos de la cancha.

NBA PLAYGROUNDS

Precio 19,99€
Compañía Saber Interactive **Edad** +3

Estos partidos de basket callejero 2 vs. 2 tienen de todo: jugadores reales de la NBA, un extenso modo torneo en el que recorremos medio mundo y un estilo de juego salvaje. Vamos, que ya podéis olvidaros de cualquier regla, ya que aquí vale todo con tal de anotar. ¡Y no veáis los "canastones" que nos marcamos! Si lo hacemos junto a tres amigos, ¡mucho mejor!



3D MINIGOLF

Precio 19,99€ **Compañía** Joindots **Edad** +3

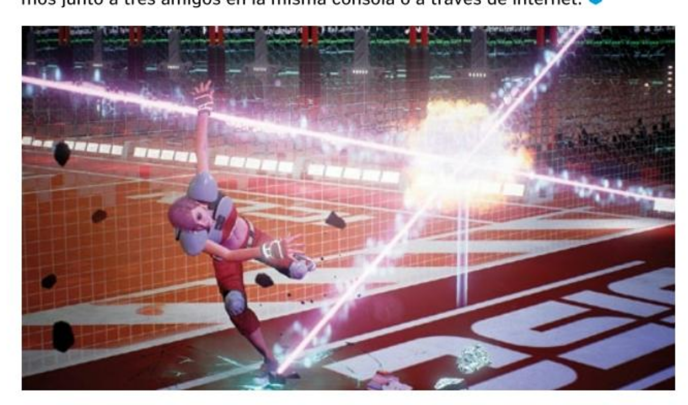
Puede que a muchos el golf os parezca un deporte un tanto aburrido. ¡Pero este título esconde diversión a raudales! Sus 54 hoyos, repartidos en tres entornos diferentes (parque, camping y playa), están diseñados para que hagamos diabluras con el putt. Y lo mejor de todo es que no hay dos retos iguales. Todos los campos incorporan elementos colocados "para fastidiar", como rampas para impulsar la pelota, trampas de agua o desniveles imposibles. ¡Hay que ser muy hábil para llevar la pelota hasta el hoyo en pocos golpes! Si creemos serlo, el juego nos permite retar a hasta tres amigos para medir nuestras habilidades golfísticas, eso sí, solo en modo local.



DISC JAM

Precio 14,99€
Compañía High Horse Games **Edad** +3

Recreativas clásicas, como Windjammers, sirven de inspiración a este arcade. Nos propone encuentros en los que debemos lanzar un disco a toda velocidad para superar a los rivales y, así, subir puntos a nuestro marcador. El ritmo de los partidos es frenético, por lo que resulta ideal para partidas rápidas. Podemos jugar en solitario contra la IA, pero se disfruta mucho más si lo hacemos junto a tres amigos en la misma consola o a través de internet.



STIKBOLD! LA AVENTURA DEL BALÓN PRISIONERO

Precio 14,99€ **Compañía** Reign Bros **Edad** +7

El balón prisionero alcanza un nuevo nivel en Stikbold! En sus partidas no solo hay que alcanzar a los rivales para eliminarles, ¡también hay que tener muy en cuenta los elementos móviles de los escenarios! Autobuses, ballenas y hasta un volcán en erupción, aportan loca variedad a un divertido juego, ideal para disfrutar en compañía.







CLUSTERPUCK 99

Precio 8,49€ **Compañía** Coatsink Software **Edad** +3

Hasta 8 jugadores en la misma consola compiten en estos partidos inspirados en el hockey. Como en este deporte, el objetivo es introducir un disco en la portería contraria, ¡pero todo tiene mucha más miga! Las pistas, que vemos desde una perspectiva elevada, tienen un diseño laberíntico y están plagadas de muros móviles, zonas que nos impulsan y un montón de elementos más. Genial para fiestas con muchos amigos.

RIPTIDE GP: RENEGADE

Precio 9,99€ **Compañía** Vector Unit **Edad**+7

Las carreras ilegales de motos de agua "hacen la ola" a Switch. ¡Y de qué manera! La velocidad de todas las pruebas es vertiginosa, y cada circuito está pensado para que nos luzcamos haciendo acrobacias. Si las dominamos, obtenemos puntos con los que mejorar nuestra moto, algo fundamental para progresar en el modo carrera. Si nos apetece algo más directo, el modo multijugador, online y local a 4, nos lanza a competir en pocos segundos.



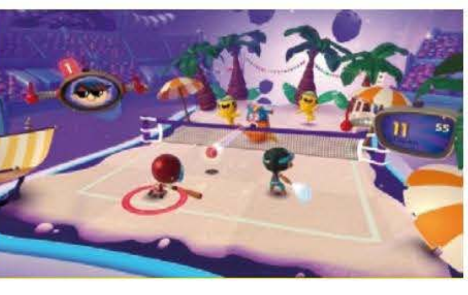
TENNIS IN THE FACE

Precio 4,99€ **Compañía** 10tons ltd. **Edad** +7

Hay pocas cosas más peligrosas que un tenista enfadado. Y si no os lo creéis, solo tenéis que ver a Pete Pagassi, el alocado protagonista de este puzle. Nos toca realizar un saque en la dirección que queramos de forma que, al estilo de los Angry Birds, vayamos eliminando a todos los enemigos. Las físicas son fundamentales, y debemos tener en cuenta los rebotes. El diseño de los niveles es bueno, así como el irreverente sentido del humor que impregna todo el juego.









SUPER BEAT SPORTS

Precio 14,99€ **Compañía** Harmonix **Edad** +3

Música y deporte se fusionan en cinco minijuegos basados en disciplinas como el golf, el voleibol o el tenis. Todos están pensados para disfrutar en compañía, y cuentan con un estilo de lo más desenfadado. Competir es sencillo, y solo hay que demostrar que tenemos reflejos y ritmo, ya que debemos acompasar cada movimiento a la música.





TIMBERMAN VS

Precio 1,99€
Compañía Forever Ent. **Edad** +3

¿Te crees el más rápido talando árboles? Pues en esta sencilla (pero muy divertida) competición puedes demostrarlo. El control es fácil y directo, lo que favorece las partidas rápidas. Jugando en solitario no tiene demasiada gracia, pero su modo para 4 jugadores simultáneos garantiza piques sin remedio y momentos locos.

HYPERBALL ULTRA

Precio 9,99€ **Compañía** Springloaded **Edad** +3

En este juego hay que usar la cabeza... ¡pero no para pensar! En sus partidas, de hasta cuatro jugadores simultáneos, debemos cabecear una pelota para conseguir que alcance la máxima altura posible. Pero no creáis que todo es tan simple, ya que, para triunfar, tenemos que calcular al máximo el momento del impacto del testarazo. ¿El resultado? ¡Diversión en estado puro!





Conexión con Japon

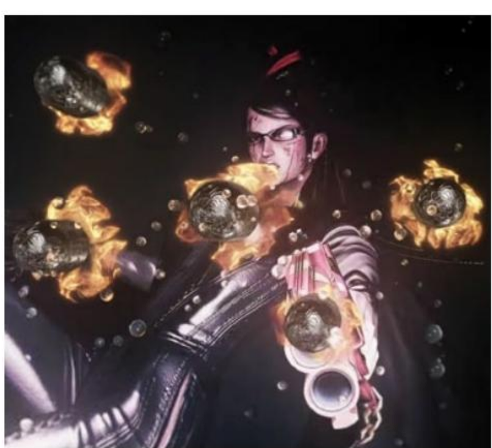
Este país asiático es la cuna de los videojuegos. Ahí nació y tiene su sede Nintendo, y su cultura es fascinante. Como cada mes, aquí os traemos un bloque de llamativas noticias para acercaros un poco más a esta increíble cultura.



Resident Evil 7 llega a Switch... ¡desde la nube!

El terror es un género que tiene pocos, pero muy buenos exponentes en Switch, y en Japón se acaba de unir al catálogo uno de los mejores títulos de los últimos años. Con una perspectiva que recuerda a Outlast, Resident Evil 7 es una mezcla perfecta de terror y acción como solo esta saga ha sabido transmitir. Es cierto que cambia totalmente la perspectiva, pasando a una cámara en tercera persona, aunque el control es muy parecido al que pudimos disfrutar en el RE4 de GameCube. Pero lo realmente novedoso es que el juego no se ejecuta en la consola, sino en servidores externos. Se trata de una aplicación de unos 45 MB, que permite jugar bajo suscripción de unos 15 euros cada 6 meses. Por supuesto, es necesario estar siempre conectados a internet y, de momento, solo sirve estando en Japón.





Los más esperados de Switch y 3DS

Los gustos en Japón son muy diferentes a los nuestros y, un mes más, los jugadores han elegido los juegos más esperados en la encuesta que realiza periódicamente la revista Famitsu. **Octopath Traveler es número uno**, y no es para menos, ya que se trata de un precioso RPG con mecánicas clásicas y gráficos HD-2D. Para abrir boca, ¡probad la demo de la eShop! Shin Megami Tensei V para Switch, y Persona Q para 3DS, son los siguientes en la lista, acompañados por Bayonetta 3, Super Smash Bros. y Dragon Quest XI. Está claro que tienen muchas ganas de rol... y muy buen gusto.





NUEVOS JUEGOS PARA LA FAMICOM DORADA

Nintendo Classic Mini Family Computer Weekly Shonen Jump 50th Anniversary Edition es el kilométrico nombre de la Famicom dorada que se puso a la venta en Japón hace unas semanas... ¡y que se agotó en los principales puntos de venta en solo una hora! Además de por el atractivo del dorado, esta nueva versión de la Famicom llega con nuevo catálogo juegos instalados. La Nintendo Classic Mini Famicom en Japón ya era diferente a la NCM NES que recibimos en occidente, tanto por los dos mandos incluidos, como por la selección de juegos. Esta nueva edición contiene otros 20 juegos diferentes, con algunas novedades como dos juegos de Super Campeones, El Puño de la Estrella del Norte y tres juegos de Dragon Ball, entre otros. No la veremos por aquí, pero pronto llegará la ansiada reposición de "la nuestra".













EL GRAN LANZAMIENTO

My Hero One's Justice

Combates con un espectacular acabado anime.

Si tenéis una Switch y os gusta la acción y los combates en tres dimensiones, estáis de enhorabuena. Hace unas semanas recibimos Naruto SUNS Trilogy, y muy pronto tendremos My Hero One's Justice. El juego seguirá **la propuesta jugable de la trilogía de Naruto, pero con personajes del manga My Hero Academia**, que comenzó a publicarse en 2014. Habrá varios héroes para elegir, pero la historia seguirá los pasos de Izuku Midoriya, el personaje principal, quien tendrá que enfrentarse a Tomura Shigaraki, el antagonista del manga. Los hechos se irán contando entre combate y combate, pero básicamente estaremos en un mundo en el que gran parte de la población tiene superpoderes. Cada uno los utiliza para sus propios fines, e Izuku debe impedir que quien los use para hacer el mal, triunfe. Que cada personaje tenga diferentes habilidades fomenta la variedad a la hora de jugar, y nos permitirá crear estrategias, ya que podremos elegir hasta dos compañeros por combate para que nos echen una mano. Falta poco para que salga en Japón, y se espera que a final de año llegue a occidente. Ojo, que incluso llegará en español.



Lanzamiento en Japón:
23 de agosto

BREVES

Donkey sigue en forma y Pikachu protagoniza... ¡hasta un calendario!



Donkey Kong arrasa

Dos semanas ha tardado el bueno de Donkey en batir las ventas de la versión de Wii U, unas 120.000 en total. La versión de Switch ha conseguido 122.719 unidades vendidas. ¡Qué cifra tan mona!



Edición física para Okami HD

El 9 de agosto se lanzará Okami HD, una joya que ya vivimos en Wii, y que a Japón llegará en una preciosa edición física con la banda sonora. Saldrá también aquí... pero solo en la eShop.

Un calendario Pokémon muy especial

Las tiendas Pokémon Center cumplen 20 años y, para celebrarlo, han lanzado un calendario muy especial. Pikachu y Shaymin nos dicen en qué día vivimos. Eso sí, esta chulada está agotadísima.



OTRAS NOTICIAS

Pokémon Tea Cup Mascot Collection

Las máquinas expendedoras son muy populares, y las de juguetitos más todavía. Las conocidas como "máquinas gashapon" ofrecen figuras aleatorias a un precio de 300 yenes y ya ha llegado la cuarta serie de Captule Toys de Pokémon. Podemos encontrarnos con Pikachu, Chikorita, Gengar, Totodile o Cyndaquil, y su diseño es... ¡adorable!



Acrílicas de Fire Emblem

Por otro lado, también llega la cuarta serie de figuras acrílicas de Fire Emblem Heroes, con algunos personajes de este juego tan popular en Japón. Son pequeñas obras de arte con caricaturas de los héroes de la legendaria saga y, aunque quedarían de lo lindo en nuestras estanterías, no hay noticias sobre la llegada a occidente. Si las queremos, tendremos que recurrir a la importación.





amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



FINALISTA: Alfonso Gómez

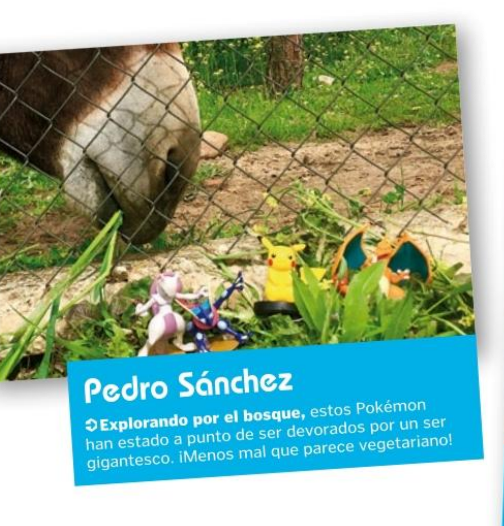
Los Pokémon juegan a sus propios juegos en las consolas más recientes de Nintendo. ¡Es como mezclar dimensiones! Además, Alfonso ha tenido el detalle de hacer que Pikachu (uno de ellos) se controle a sí mismo en Switch. ¡Qué puntazo!



GANADOR: Adrià Silva

"Los celos de Bowsy" es el título que Adrià ha elegido para su fotografía. En ella, vemos cómo todos adoran al bueno del "Mario pixelado"... mientras él queda en segundo plano.

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Pedro Sánchez

Explorando por el bosque, estos Pokémon han estado a punto de ser devorados por un ser gigantesco. ¡Menos mal que parece vegetariano!



Roberto Vázquez

Lo clásico y lo nuevo se mezclan para Roberto. En sus fotos vemos que colecciona las Nintendo Classic Mini, y los amiibo más clásicos. Como muestra, este posado.



Sergio Montes

También hay tarjetas amiibo... ¡pero no como esa! El que veis detrás del rey de tréboles es el Donkey (con función amiibo) del Skylanders SuperChargers de Wii U.

POKÉMON™ Let's Go Eevee!

POKÉMON™ Let's Go Pikachu!

¡Pokémon llega a Switch!

Tras desatar la locura a escala mundial en los teléfonos móviles, los monstruos de bolsillo preparan su asalto a la híbrida de Nintendo con el juego estrella de las próximas navidades. ¡Iremos a por todos!





Las batallas Pokémon lucirán mejor que nunca gracias al tremendo potencial de Switch. La increíble variedad de ataques y magias (de 150 Pokémon) nos brindarán un espectáculo audiovisual a la altura de Pokkén Tournament DX.



Cuando luchemos a dúo contra otro entrenador, cada uno manejará a su Pokémon independientemente del otro jugador. Los turnos serán los mismos de siempre, pero promete ser una experiencia cooperativa real para 2 jugadores.



El poderoso Mewtwo no podía faltar a la cita. ¿Cuál será su papel en esta nueva historia? ¡Eso aún queda para saberlo!



En el modo cooperativo, si lanzamos las Pokéball a la vez y en el momento oportuno, la captura será un éxito seguro.



Además de Pikachu o Eevee, el Pokémon principal del equipo también correrá junto a nosotros fuera de su Pokéball.

Los juegos de rol de Pokémon llevan décadas siendo un fenómeno de masas y, en otro registro, desde hace un par de años, es normal ver a la gente capturando criaturas con el móvil en plena calle... ¿Imagináis unir los dos mundos? ¡Pues va a ocurrir! **El próximo 16 de noviembre** será la fecha en la que se desatará el boom y será, como no, en la increíble Nintendo Switch.

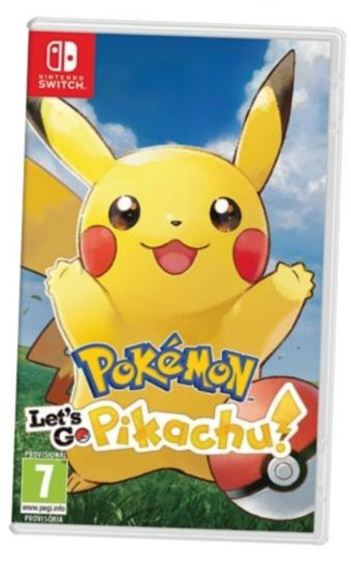
¡Lo que se nos viene!

Aún quedan 5 meses para disfrutar de Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee!... pero ya os podemos adelantar un buen puñado de detalles. El primer gran bombazo viene con pista desde el título. ¿Estáis sentados? Pues atentos: habrá conexión entre los dos nuevos títulos y el popular Pokémon GO de móviles. ¿Cuántas veces hemos soñado con capturar a los Pokémon en la vida real... y pasarlos a nuestro juego? ¡Deseo concedido! Del mismo modo, los millones de usuarios de Pokémon GO podrán dar un salto jugable a Switch, usando los logros obtenidos en la versión de bolsillo. Todo en una increíble aventura que nos llevará de nuevo a nuestros pasos iniciales por la región de Kanto... pero de una manera muy especial. Es Switch, de forma que podremos jugar donde, como y cuando queramos, y además tendremos los Joy-Con, que explotarán sus características al máximo... ¿y otro nuevo mando? **¡Una Pokéball real!** Sí, sí, no os frotéis los ojos, el estreno en Switch vendrá de la mano de un prodigioso periférico con el que capturar Pokémon "de verdad". Con apenas dos botones, podremos jugar perfectamente toda la partida con ella.

FIEL AL ESTILO DE LA DOBLE ENTREGA

La principal diferencia será el Pokémon que nos acompañe en todo momento: Eevee (sobre la gorra) o Pikachu (subido al hombro). Están por confirmarse los posibles Pokémon exclusivos para cada edición... o si habrá legendarios.





POKÉ BALL PLUS™

Este nuevo periférico será un sueño hecho realidad. Por fin podremos capturar Pokémon con una auténtica Pokéball... ¡que encima nos servirá de mando! En este juego será capaz de suplir por completo al Joy-Con. El botón principal es también un stick, y dispone de un segundo botón muy bien camuflado en la parte superior. Tiene sonido, vibración, luces, giroscopio... y desde Switch tendremos la opción de meter dentro a Pikachu o Eevee para llevarlos de paseo con nosotros. Una maravilla que. además, podremos vincular al teléfono para disfrutar de sus muchas funciones para Pokémon GO.



Como un entrenador en plena captura. ¡Su sensor de movimiento hará que nos sintamos como Ash!



El diseño es genial. Los botones apenas lo parecen, y el tamaño pinta de maravilla. ¡Perfecto para ir de paseo!



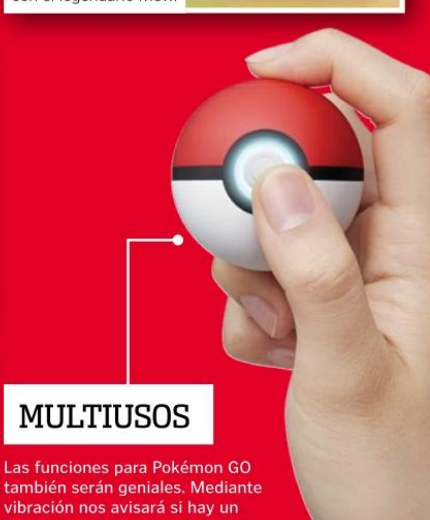
¡Regalazo! Cada Pokéball Plus vendrá con el legendario Mew.



Dándole mimos podremos oír la voz del Pokémon. Con esto fortaleceremos el vínculo.



No será sólo para capturar. Será todo un nuevo mando que suplirá al propio Joy-Con... ¡y mucho más!



MULTIUSOS

Las funciones para Pokémon GO también serán geniales. Mediante vibración nos avisará si hay un Pokémon salvaje cerca. Y con solo pulsar un botón, una señal luminosa nos dirá si la captura ha tenido éxito. Además, contará los pasos, así que... ¡a correr!

Y es que hablamos de un título que potenciará una jugabilidad accesible para todos los públicos.

De vuelta a los orígenes

Regresaremos donde empezó todo. Donde, hace 20 años, vimos a Pikachu correr por primera vez a nuestro lado. **El homenaje a Pokémon Amarillo es tal, que cada rincón del mapeado será respetado** con la máxima precisión. Incluso los entrenadores con los que combatiremos camino a los gimnasios aparecerán en las mismas ubicaciones. Además, solo tendremos a los amados 150 Pokémon de la primera generación... ¡más el misterioso Mewtwo! Pero esto no quiere decir, ni mucho menos, que vaya a ser más de lo mismo. Habrá mogollón de cambios y novedades en el sistema de juego que harán que el título sea, al mismo tiempo, disfrutable por los más expertos, y una genial bienvenida para los que se acerquen por primera vez a la saga. Para empezar, **se podrá jugar con una sola mano**, es decir, con un solo Joy-Con, ya sea en el modo sobremesa o en el dock. Los Pokémon salvajes ahora serán visibles desde fuera de la hierba alta (como ya sucedía en Pokémon GO) y, para capturarlos, no va a ser necesario combatir contra ellos, sino que nos encontraremos ante un sistema de captura como el visto en la versión para móviles. Esto es: habrá un círculo de color que indicará la dificultad de captura, y ahí tendremos que lanzar la Pokéball en el momento exacto para aumentar la tasa de éxito. Por cierto, cuando decimos lanzar no hablamos en sentido figurado... ¡podremos ejecutar el movimiento! Mejor será que aseguremos bien las correas de los Joy-Con, porque el movimiento de lanzada hacia la pantalla será clave para el éxito de la captura. Eso sí, los combates contra los entrenadores seguirán fieles al clásico, aunque con un salto tremendo en cuanto a la espectacularidad. ¡Los combates en Switch van a ser como en las pelis de animación!

Grandes amigos

Como ya ha pasado en otros títulos de la serie, el Pokémon que coloquemos en primer lugar del equipo irá fuera de la Pokéball. Pero este no será el único, ya que, según la versión que elijamos, Pikachu o Eevee irán en todo momento en el hombro o sobre la gorra de nuestro protagonista. Otra peculia-



ridad de estos dos fieles compañeros será la imposibilidad de evolucionar, por mucha experiencia que adquieran durante la aventura. ¡Que no nos cambien a nuestro amigo! Tanto cariño les cogeremos, que, en el mundo real, **podremos meterlos en la Pokéball y sacarlos a pasear** con nosotros. De hecho, nuestros pasos les servirán de entrenamiento y... ¡podremos acariciarlos! ¡Oír cómo les gusta será genial! De vuelta al juego, también podremos **personalizarlos con ropas y accesorios** que iremos desbloqueando. En cuanto al resto de Pokémon, volveremos a poder montar sobre los más grandes, pero ya no solo para realizar un viaje (que veremos a través de cinemáticas), sino que esta vez podremos volar sobre Charizard en tiempo real, o cabalgar a lomos del mastodóntico Onyx mientras paseamos a nuestro antojo. Y es que esta vez, cualquiera que vaya fuera de su Pokéball, se verá por fin con unas proporciones fieles a su tamaño real.

¡ESTARÁ A REBOSAR DE CONTENIDO! TENDRÁ TODO PARA SER, TANTO PUERTA DE ENTRADA A NUEVOS JUGADORES, COMO EL SIGUIENTE JUEGAZO DE POKÉMON PARA LOS MÁS FIELES.

¡Unión de entrenadores!

Como no podía ser de otra manera, con Switch **se estrenará un increíble modo cooperativo local**. Un amigo podrá unirse a nuestra partida en cualquier momento con solo agitar el segundo Joy-Con y, de esta manera, pasará a controlar un nuevo personaje que nos acompañará en la aventura. Su función principal será hacer más fáciles las capturas lanzando dos Pokéball a dúo. ¡Nos se nos escapará ninguno! En cuanto al online, ya sabemos que tendremos combates amistosos e intercambio de Pokémon entre amigos. ¡Va a ser un no parar de coleccionar! Aún habrá más novedades, como el hecho de que no hará falta ir a un Centro Pokémon para cambiar miembros de nuestro equipo, pero poco a poco, que aún falta mucho. Para que la espera sea más dulce... ya hay cierta sorpresa en la eShop. Pokémon empieza su asalto a Switch, y seguro que será una relación de muchos años, muchos éxitos... y muchísimas horas de diversión marca de la casa.

Otro Pokémon... ¡y gratis!

Pokémon QUEST

Ya está disponible en la eShop el sorprendente "spin-off" cúbico de Pokémon. ¡A qué esperáis para descargarlo! La acción se desarrolla en la Isla Rodacubo, donde habitan los 150 Pokémon iniciales. Como en Mundo Misterioso, no hay rastro de los entrenadores, pero aquí todo está mucho más orientado al jugador casual. Tanto es así, que los Pokémon avanzan solitos y nosotros decidimos el movimiento especial y cuándo hacerlo. Ojo... ¡que engancha!

➲El mapa se divide en 12 zonas, con varios niveles y un jefe final en cada una. Un total de 64 niveles cuya dificultad aumenta a base de Pokémon cada vez más poderosos.

➲Cada nivel tiene su propio jefe final. Una vez superadas las oleadas propias de cada fase, aparece un Pokémon más fuerte dispuesto a hacernos repetir todo el nivel.

➲Aquí no se capturan Pokémon, ¡se les conquista por el estómago! Cada receta atrae a un tipo distinto, y en cada zona del mapa se obtienen diferentes ingredientes.



¡Switch va a por todas!

La consola híbrida rompe todos los moldes, y presenta un catálogo de futuro alucinante. Super Smash Bros. encabeza un pack de juegos destinado a hacer de 2018 otro año de récords.

Como cada víspera de verano, las compañías de videojuegos de todo el mundo han acudido puntuales al E3 de Los Angeles. La famosa feria norteamericana se ha convertido en el escenario ideal para lanzar novedades, ya que la prensa acude en masa desde todos los rincones. El E3 no es solo un cúmulo de conferencias y anuncios, es un lugar de encuentro en el que probar todo lo que va salir, hablar con los desarrolladores, participar en campeonatos… Y Nintendo, como no, fue muy protagonista de todo eso una vez más.

Juegos para todos

¿Que te gusta el fútbol? Ahí va FIFA. ¿Fan de Dragon Ball? Juegazo de lucha. ¿Rol? Fire Emblem. ¿Acción? Daemon X Machina. ¿Fiesta? Super Mario Party. ¡Y estos son "solo" los cabezas de cartel! Hay una inmensa lista de juegos que llegan desde ya, de manos de multitud de desarrolladores. Desde clásicos anuales como Just Dance, a nuevas propuestas y remakes, los más de 70.000 asistentes a la feria han podido comprobar que todos quieren tener sus juegos en Nintendo Switch. ¡Es la consola del momento! Y, si no hay juego nuevo, ¿qué tal si metemos a un personaje en Super Smash Bros.? Konami, Capcom, Sega… Esta edición se hará con la suma de todos los luchadores jamás vistos para dar lugar a un título de ensueño… como soñando nos tiene Switch. Sin más dilación, ¡aquí va lo mejor del E3 2018!





Los stands estuvieron súper trabajados. Por cierto, Megaman sale el 2 de octubre.

Los espectaculares eventos se sucedieron a lo largo de los días de la feria.

MUCHO MÁS QUE VÍDEOS



Nintendo hizo un gran despliegue, empezando por la gran presentación en directo (desde Nintendo.es, Twitch o YouTube), y siguiendo por el ya tradicional Treehouse Live. Desde aquí, los desarrolladores han charlado sobre unos juegos que hemos podido ver con mucho más detalle que a través de un clásico tráiler. Pero además estuvieron las competiciones de juegos. Como no podía ser de otra forma, Splatoon 2 fue el protagonista. ¡Y qué partidas se vivieron! La final enfrentó a GG BoyZ contra BackSquids, y ganaron los primeros. Este título está llamado a convertirse en el gran eSport de Nintendo... si no lo es ya. Por último, estuvo el Super Smash Bros. invitational, evento desde el que 8 afortunados, de 6 países, tuvieron la suerte de enfrentarse en una versión preliminar del esperado título.



El Splatoon World Championship reunió a los mejores jugadores del mundo en Los Angeles. ¡Parecía un partido de fútbol!



La épica volverá a ser protagonista en este nuevo contenido descargable.



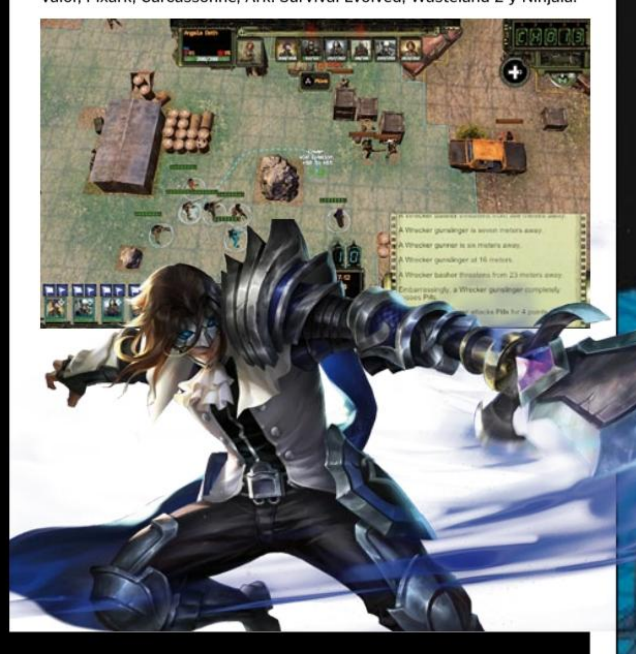
Humanos y blades viven juntos en el reino de Torna, que pronto exploraremos.

¡XENOBLADE CRECE!

El 14 septiembre será la fecha en la que Torna - The Golden Country, la nueva expansión de Xenoblade Chronicles, verá la luz. Solo una semana después, esta aventura **se venderá en tiendas por separado** (sin incluir la historia original). Esta nueva odisea nos llevará al legendario reino de Torna, donde descubriremos la verdadera historia de Jin y Mythra. Se tratará, por tanto, de un DLC tremendo, que volverá a hacer que nos peguemos al universo de este juegazo.

LOS NINDIES, EN PLENA FORMA

Desde hace tiempo os venimos contando que **Nintendo Switch se ha hermanado mucho con el desarrollo independiente de videojuegos**. Son muchos los títulos que han vendido más en Switch que en la suma del resto de sistemas, y eso, claro, se traduce en más y más juegos en camino. El E3 ha servido a muchos para mostrar en qué están trabajando... y desde luego vienen propuestas que, si no están a la altura de los grandes nombres, poco les falta. Apuntad esta muestra: Arena of Valor, Pixark, Carcassonne, Ark: Survival Evolved, Wasteland 2 y Ninjala.




E3 2018
SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE

■ NINTENDO ■ LUCHA ■ 1-8 JUGADORES ■ 7 DE DICIEMBRE

Super Smash Bros. Ultimate

¡Llega el campeonato definitivo!

La espera ha concluido... a la vez que ha empezado la cuenta atrás. Al fin se presentó el Super Smash Bros. de Switch, y se apellida Ultimate, lo que es toda una declaración de intenciones. Este medio año se nos va a hacer eterno, esperando para disfrutar del juego más completo de esta saga tan mítica. Para hacer más llevadera (y más "ganosa" aún) la espera, cada mes os traeremos las últimas noticias, empezando por... ¡ahora! Abrid bien los ojos, que el combate del siglo enseña por primera vez sus cartas.

Directo desde Brawl, Snake ejemplifica la decisión más sorprendente para esta edición, que no es otra que hacernos disfrutar con todos los personajes de la historia de la saga, cada uno con su forma particular de luchar.

Lo mejor de siempre

Desde que nació en N64, marcó su camino propio, diferente a todos los juegos de lucha, y que nadie ha podido copiar (a pesar de los intentos) hasta la fecha. El esquema básico presenta combates para cuatro jugadores, en los que el objetivo es tirar muchas veces a los demás del "ring"... y que no nos tiren. Cuanto más nos golpeen, más lejos nos desplazará cada impacto. Parece sencillo, y de entrada lo es, pero, **gracias a su control exquisito, da para estrategias profundas**. Desde su estreno, esta va a ser la sexta edición. Años en los que muchísimos personajes, tanto de Nintendo como de otras compañías, se han ido uniendo al plantel. Y aquí es donde entra la gran noticia del E3: Super Smash Bros. Ultimate contará con todos los luchadores de todas las entregas anteriores. ¡Qué pasada! De momento, ya podemos asegurar que 66 personajes estarán de entrada disponibles. Bueno, nos referimos a que no habrá que pasar por caja ni descargarlos, ya que, al empezar la partida, solo dispondremos del plantel inicial: los 12 personajes de N64.



¡Han vuelto! Las peleas a cuatro más famosas de los videojuegos pronto triunfarán en Nintendo Switch. ¡Adoramos a estos personajes! Estarán los clásicos, los nuevos, y clásicos con nuevas ropas.

MARIO

El inmortal fontanero vuelve... ¡con todo lujo de detalles! ¡Qué graficazos! Además incorporará trajes de Odyssey y Maker.

LINK

¡Va vestido como en Breath of the Wild! No será el único cambio, ya que será capaz de hacer explotar las bombas a distancia. ¡Boom!

LINK NIÑO

¡Otro Link! Pues sí, también Ocarina of Time se hará un hueco en esta edición con Link... ¡y Ganondorf!

TOON LINK

Y, desde Wind Waker... ¡un tercer Link! Tienen similitudes, pero serán diferentes de controlar.

DAISY

Esta querida princesa estrena lo que se ha dado a conocer como "personajes eco", que serán los que se manejen casi igual que otro. En este caso, cómo no, Peach.



Nuevos ataques vendrán de la mano de los fichajes. Ridley tendrá una cola demoledora.

Gracias a un nuevo sistema de desbloqueo de personajes, **conseguir la plantilla al completa será un reto** de esos que nos traerán horas de diversión.

Es Switch, es más

Por supuesto, el primer gran beneficio de ser una edición para Nintendo Switch es que podremos jugar como, donde y cuando queramos. Un clásico que, no por común a todos los títulos de la consola, se hace menos destacable. El siguiente extra importante será la conectividad, ya que **disfrutaremos de un multijugador con todo tipo de opciones**. Para empezar, en una misma consola, y a base de Joy-Con, ya sea en la tele del salón, o en modo portátil. Luego tendremos la opción de conectar varias Switch entre sí, y competir con amigos cercanos. Por último, será el juego llamado (junto a Splatoon 2) a sacar todo el jugo del próximo Nintendo Switch Online. Este modo lleva, desde Wii, haciendo crecer a una comunidad de jugadores increíble por todo el mundo. A buen seguro que esta versión Ultimate innovará en muchos aspectos, llevando la experiencia más allá. Para alcanzar la perfección, podremos jugar con el control que elijamos, desde el sencillo Joy-Con, hasta el Mando Pro... ¡o el de GameCube! Por la disposición de sus botones (y porque es una maravilla) es el favorito de la comunidad, así que volverá a salir a la venta. Será el de siempre, con su cable y todo, así que necesitaremos el adaptador a USB.

SERÁ EL SMASH BROS. TOTAL, TANTO POR LOS PERSONAJES, COMO POR LAS POSIBILIDADES JUGABLES.

Aluvión de novedades

Como era de esperar, manteniéndose fiel a las bases, el nuevo Ultimate vendrá bien cargado de variaciones. Estas tendrán mucho que ver con los movimientos de



Nuevos amiibo, basados en las nuevas incorporaciones, se unirán al catálogo. Todos los anteriores, de cualquier personaje del juego, servirán en esta edición Ultimate.





La tinta va a inundar los escenarios con tanto Iknling suelto. ¡Y ojo a los conciertos!

¡Vuelve el súper mando! Sacad vuestros viejos mandos de GameCube, que los profesionales no quieren otra cosa. Será el perfecto para competir.

los personajes y, sobre todo, lo que podrán hacer al conseguir la Bola Smash, que dará para escenas impresionantes. Ahora Samus, por ejemplo, podrá cargar el disparo en el aire, donde se añadirá un nuevo movimiento: esquivar en el aire direccionalmente. No será la única novedad, ya que entrarán en juego el ataque tras un salto corto, el escudo perfecto y... ¡el destello sobre el que va ganando! ¡A por él!

Un poco de ayuda

Desde Andross a Solgaleo, **más de 50 ayudantes** acudirán al rescate. ¡Y varios darán puntos si les llegamos a golpear! También muchos nuevos objetos aparecerán, como las estrellas de Mario Galaxy, agujeros negros, falsas Bolas Smash... Todo con una calidad gráfica pasmosa, a la altura de esta consola. ¿7 de diciembre? ¡Que llegue ya!



¡El reparto al completo! Añadid a Inkling Chico, y aquí tenéis los 66 personajes confirmados para esta espectacular edición. ¡Ya podéis ir buscando a vuestro favorito!

INKLINGS

Ya sabíamos que estaría, y vendrá junto a su compañero masculino. Su tinta marcará las partidas y, como en su juego, tendrá que recargar.

RIDLEY

¡Fue el bombazo final! Tras un vídeo increíble, vimos de lo que será capaz su cola. Sin duda, un luchador a tener muy en cuenta para ser los mejores online.

RYU

¡Qué tío tan serio! En los combates 1 vs. 1, Ryu siempre encarará a su oponente. ¡Como en los Street Fighter! A partir de ahí... ¡Ha-do-ken!

PICHU

Uno que no veíamos desde el Melee de GameCube. Como particularidad, su electricidad... ¡le dañará a él mismo! Así que mucho ojo.



■ NINTENDO ■ PARTY GAME ■ 1-4 JUGADORES ■ 5 DE OCTUBRE

Super Mario Party

¡Switch pide fiesta!

Una de las primeras grandes sorpresas que nos deparó el Nintendo Direct del E3 2018 fue la presentación de un nuevo Mario Party. Llegará el 5 de octubre, y promete convertirse en el verdadero rey de nuestras fiestas en casa el próximo otoño. Como en las anteriores entregas de la saga, el título se compondrá de un montón de frenéticos minijuegos, a los que accederemos a través de tableros en los que realizaremos tiradas virtuales de dados. Todos los retos estarán pensados para disfrutar en compañía y, gracias a las inmensas posibilidades que brinda Switch, parece seguro que **la diversión alcanzará niveles nunca vistos anteriormente**. Por ejemplo, durante la presentación pudimos ver como se unían dos consolas en modo portátil... ¡para crear un único escenario interconectado! Pero no solo eso, también nos tocará agitar los Joy-Con para correr en alocadas carreras de triciclos, o competir por ser los más hábiles... ¡cocinando en una sartén! Como veis, la imaginación de los minijuegos no tendrá fin, como tampoco lo tendrán las risas que nos echaremos cuando sean 4 los amigos que se junten en casa en torno a este original "juego de mesa". ⬢

Los tableros tendrán más vida que nunca antes en la saga.

Mario tira los dados y se marca una jugada perfecta con este "party game".

DIVERSIÓN EN COMPAÑÍA. ESTA SERÁ LA CLAVE DE SUPER MARIO PARTY, QUE APROVECHARÁ A TOPE LAS OPCIONES DE SWITCH EN SUS MINIJUEGOS.



Los aliados nos otorgarán ventajas durante las partidas.

Competir con hasta 3 amigos será la mejor manera de disfrutar de estas divertidas pruebas.



Los personajes más emblemáticos de los juegos de Mario acudirán a la cita.





■ UBISOFT ■ ESTRATEGIA ■ 1-2 JUGADORES ■ 26 DE JUNIO

Donkey Kong será el protagonista del primer contenido descargable, o DLC, de Mario + Rabbids Kingdom Battle. ¡Pero no estará solo! En su aventura le acompañarán las "versiones Rabbid" de Peach y Cranky Kong. Y ya os podéis imaginar la lata que le van a dar al pobre simio. Por suerte, los dos Rabbid también sacarán tiempo para ayudarle a superar las batallas estratégicas... en **una isla totalmente nueva**. Mientras la recorremos, nos toparemos con enemigos inéditos. Como siempre, vendrán con ganas de fastidiarnos, pero no contarán con que Donkey tendrá unas habilidades muy efectivas. Entre sus movimientos exclusivos, podrá lanzar su bananarang para golpear a varios rivales de una tirada, tocar sus bongos para atraerlos (y darles una buena tunda), o lanzar a sus aliados lejos. Si este juego ya era muy "loco", imaginaos ahora con Donkey Kong... ⬢



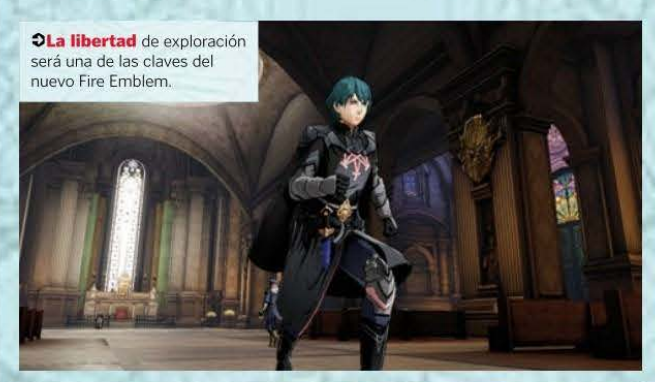
Las habilidades de Donkey Kong darán pie a todo tipo de nuevas situaciones.

La estrategia seguirá siendo la base principal de las batallas, que serán muy numerosas.

■ NINTENDO ■ ROL ■ 1 JUGADOR ■ 2019 (PRIMAVERA)

Fire Emblem: Three Houses

La veterana saga de rol táctico (se estrenó en 1990 en NES) llegará a Switch el próximo año. De momento, ya conocemos a tres de sus protagonistas, Edelgard, Dimitri y Claude, y sabemos que todos tendrán un papel determinante en la historia. La fórmula volverá apostar por unos combates en los que la estrategia jugará un papel fundamental, pero esta nueva entrega contará con grandes novedades. Una de las más importantes es que **podremos manejar libremente a nuestro personaje**, con el que exploraremos unos preciosos escenarios en 3D. Hacerlo servirá para obtener información, establecer relaciones con otros habitantes del mundo, o fortalecer nuestro ejército. Y es que otro de los puntos fuertes del juego es que en las batallas contaremos con el **apoyo de tropas aliadas de distinta clase**, por lo que el componente táctico será enorme. Muy atentos, porque podemos estar ante el Fire Emblem más completo de su historia. ⬢



La libertad de exploración será una de las claves del nuevo Fire Emblem.



La táctica será nuestra mejor aliada a la hora de afrontar las batallas.



Las tropas nos brindarán apoyo. ¡Pero habrá que dirigirlas correctamente!



Goku y Vegeta tendrán las poderosas versiones alternativas Super Saiyan Blue. ¡Casi nada!

Los combates serán de lo más llamativos, y podremos enlazar combos de forma muy intuitiva.

■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA ■ 1-6 JUGADORES ■ 2018

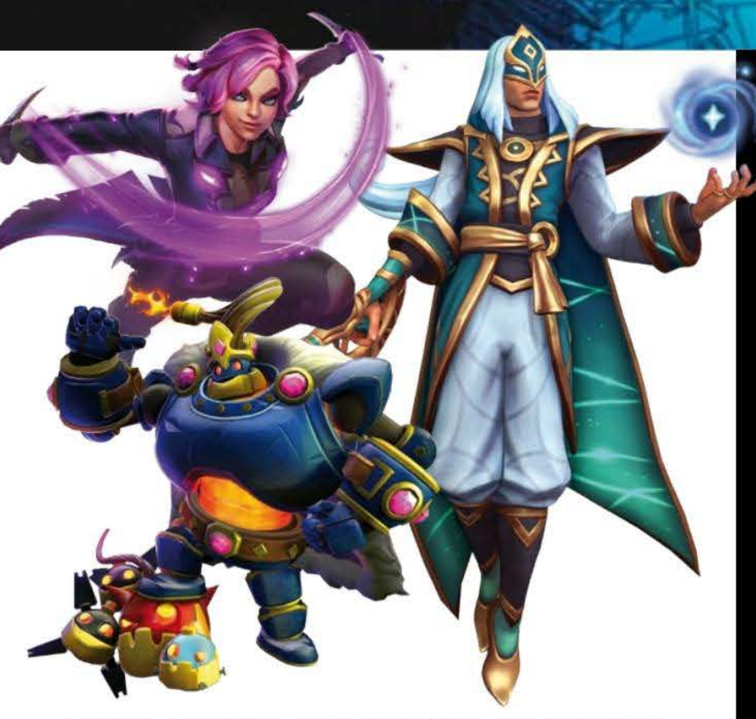
La lucha más espectacular

Los fans de Dragon Ball ya podíamos llevar la saga donde quisiéramos gracias a Xenoverse 2. Este año podemos repetir con Dragon Ball FighterZ, uno de los mejores juegos de lucha de los últimos años y, por qué no decirlo, el más espectacular. Salta a la vista el enorme parecido con el anime gracias a efectos calcados de la serie de televisión, pero también con movimientos que capturan el alma del manga de Toriyama. Al contrario que en Xenoverse 2, el combate aquí será en dos dimensiones, y tendremos **24 luchadores entre los que elegir**, cada uno con sus habilidades y combinaciones únicas. Pronto estaremos haciendo combos imposibles gracias a un sistema de control que, a la vez que sencillo, permitirá profundizar para conseguir combates tan tremendos como los de la serie. Habrá modo historia, multijugador para hasta seis luchadores y acción a raudales.

UN PORTENTO A NIVEL VISUAL. ¡NOS HARÁ PENSAR QUE ESTAMOS JUGANDO CON EL ANIME!

Habrá animaciones calcadas a la serie. Todo un regalo para los fans de Goku.





■ HI-REZ ■ ACCIÓN ■ 1-10 JUGADORES ■ YA DISPONIBLE

Paladins

Si os apetece un juego de disparos online en el que manejar héroes con habilidades únicas, Paladins es vuestro juego. Se trata de un **shooter online, de naturaleza cooperativa,** que puede jugarse en primera o tercera persona. Se juega en equipos de cinco personas, y siempre debemos enfrentarnos a otro pack de jugadores. Hay varios modos, como el competitivo (donde las cosas se ponen serias), el combate a muerte contra el equipo rival, o el control de un punto, pero el más característico es Asedio. En este modo, los dos equipos buscan capturar un carromato que se encuentra en el punto central del mapa. El primero que lo consiga se hará con su control, y deberá empujarlo a la base rival para ganar puntos. Ahora bien, **¿qué pasa con los héroes? Hay 37 disponibles** y cada uno tiene un rol dentro de la partida. Los hay de ataque, de curación, o de los que tienen que hacer de escudo. Cada uno es realmente singular, y juntos hacen de esta sorpresa uno de los juegos más divertidos de la eShop. ⬢



Cada héroe tiene ataques que tendremos que dominar para poder hacer frente a los rivales.



El juego en equipo es vital. Una buena táctica es disparar tras el escudo de un compañero.

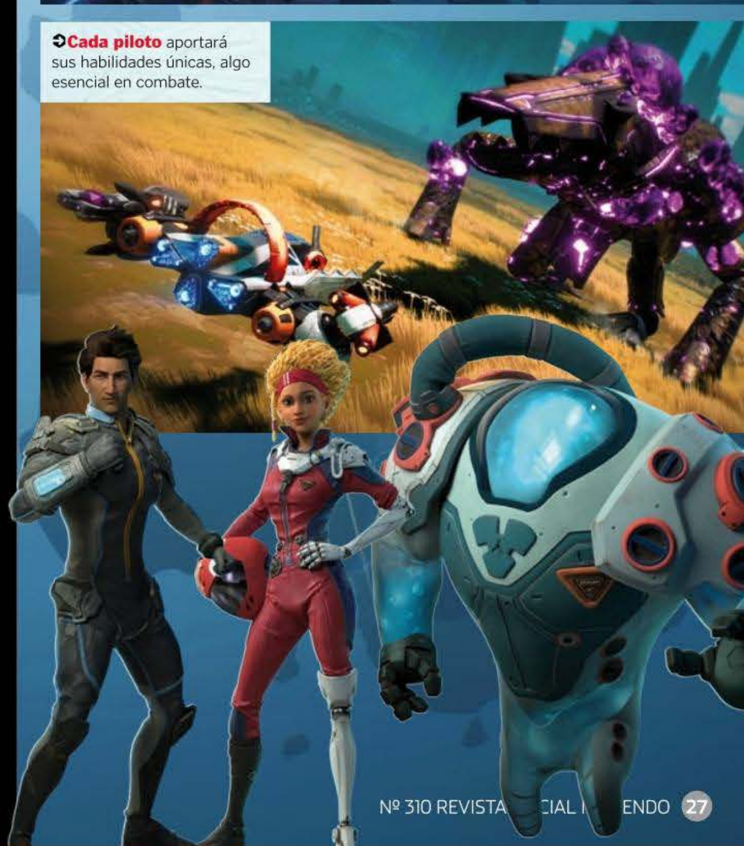
■ UBISOFT ■ NAVES ■ 1 JUGADOR ■ 16 DE OCTUBRE

Starlink: Battle for Atlas

El sistema estelar de Atlas está en peligro y solo un talentoso piloto podrá liberarlo. Para lograrlo, tendremos que **utilizar figuras de naves y pilotos para llevarlos del mundo real a la consola**. Como si de un amiibo se tratase, las naves de Starlink se posarán sobre un soporte especial en el que incrustaremos los Joy-Con. Funcionará como el receptor NFC del Joy-Con derecho, además de como soporte para el juguete. Las figuras serán modulares y, dependiendo de los añadidos que coloquemos, aparecerán unas armas u otras en nuestra partida. Además, también habrá figuritas de pilotos que podremos combinar con diferentes naves para lograr una potencia de fuego sin igual. Solo en Switch podremos manejar al mejor piloto de la galaxia: ¡Fox McCloud! ¡Y con el Arwing! Nuestro viejo amigo llegará a Atlas buscando a Wolf O'Donnell, y se topará con los ejércitos de Grax y la Legión Olvidada. Para alguien como él... ¡será pan comido! ⬢



Los módulos de la nave nos darán potencia necesaria para sortear los peligros.



Cada piloto aportará sus habilidades únicas, algo esencial en combate.

■ EA ■ DEPORTIVO ■ 1-8 JUGADORES ■ 28 DE SEPTIEMBRE

EA SPORTS FIFA 19

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Ascenso a primera división

Cristiano Ronaldo, "el bicho", será la imagen de portada de FIFA 19.

La nueva edición de FIFA ya hace ejercicios de calentamiento en Switch. Y no le quitéis ojo, porque cuando salte al campo en septiembre las cosas se van a poner serias. En Electronic Arts están trabajando muy duro para ofrecernos la mejor versión de su simulador de fútbol, por lo que **el salto respecto a FIFA 18 será espectacular**. El primer gran cambio se dejará notar en los gráficos, que ahora contarán con un nivel de detalle muy superior. ¡Los partidos parecerán reales! Y más aún cuando disputemos uno de la Champions League, la reina de las competiciones europeas, que contará con una ambientación clavada a la de verdad. En cuanto a opciones, FIFA 19 mantendrá sus modos de juego estrella, como Ultimate Team, pero también añadirá algunas esperadas características, como la posibilidad de **disputar partidos online con nuestros amigos**. Mientras llega, recordad que desde el 18 de junio podéis descargar la actualización del Mundial de Rusia para FIFA 18. Este parche, que es totalmente gratuito, incluye todas las selecciones y estadios oficiales de este apasionante campeonato.

LAS MEJORAS EN ESTA PRÓXIMA ENTREGA DE LA SERIE FIFA SERÁN MUY NUMEROSAS

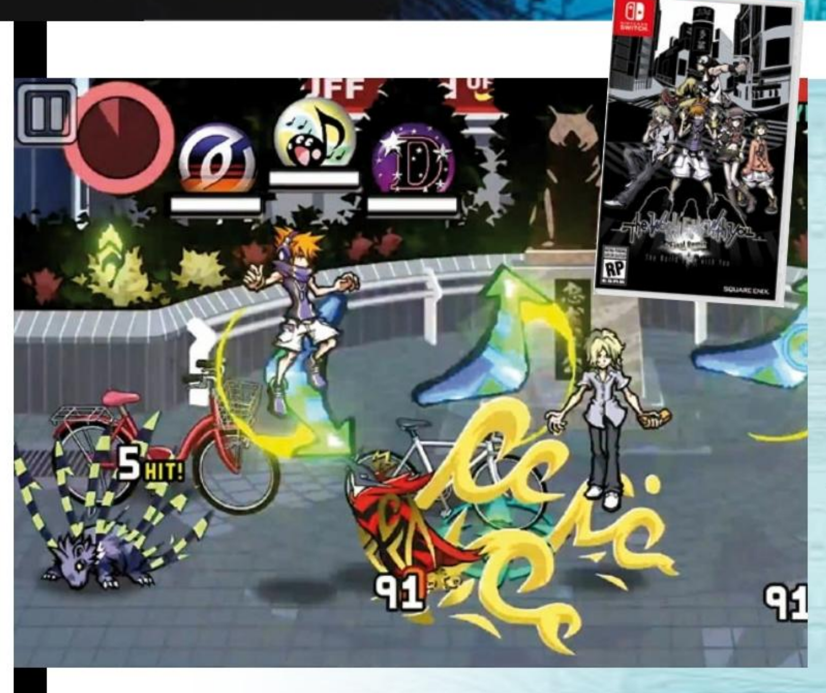


Las animaciones serán más numerosas, y tendremos más opciones de "fardar".



La Champions y la Europa League se representarán con total realismo, música incluida.





■ SQUARE ENIX ■ ROL
■ 1 JUGADOR ■ 2018 (OTOÑO)

The World Ends With You -Final Remix-

Este clásico de rol en Nintendo DS se actualizará para ofrecer gráficos mejorados, un control adaptado a los Joy-Con, y muchas otras novedades. Todas se pondrán al servicio de un maravilloso título que ya nos atrapó hace 10 años por su genial historia y lo original de su propuesta. Regresar al barrio japonés de Shibuya, mientras hablamos con otros personajes, resolvemos puzles, o luchamos en tiempo real, promete ser **mucho mejor en Switch.**

■ TEAM 17 ■ ACCIÓN ■ 1-4 JUGADORES ■ 7 DE AGOSTO

Overcooked 2

La segunda parte de este irreverente "simulador de cocinero" subirá a tope la temperatura de los fogones de Switch. Una vez más, tendremos que ser los más rápidos a la hora de preparar y despachar todo tipo de platos en unas cocinas abarrotadas de obstáculos. En esta ocasión, además, todo **será aún más alocado y divertido,** ya que contaremos con un número mucho mayor de ingredientes y recetas, escenarios más complejos y, sobre todo, como gran novedad, modo multijugador para cuatro. Lo podremos disfrutar con conexión local, en una misma consola, o conectados a la red.



El multijugador a 4, local u online, será una de las principales bazas de este divertido juego.



Las cocinas tendrán un diseño muy loco. ¡Lánzame ese filete!



Hasta ocho jugadores a la vez competirán en unas partidas de ritmo vertiginoso.



Vencer a la reina, o llenar de moras la colmena rival, serán dos de los objetivos.

■ BUMBLEBEAR ■ ACCIÓN ■ 1-8 JUGADORES ■ 2018

Killer Queen Black

Tras triunfar en los salones recreativos de medio mundo, este arcade se está rediseñando por completo para hacernos disfrutar en Switch. Su original aspecto pixelado en 2D no dejará a nadie indiferente, pero menos aún lo hará su propuesta. Sus partidas estarán pensadas para que **dos grupos de cuatro compitan simultáneamente**. ¡Una locura! Así, hasta ocho jugadores a la vez podrán verse las caras en unas batallas en las que los reflejos y la agilidad mental marcarán las pautas. El destino de las abejas y los caracoles estará en nuestras manos. ¿Lograremos llevarlos hasta la victoria?

■ MARVELOUS ■ ACCIÓN ■ SIN DEFINIR ■ 2019

Daemon X Machina

El Direct especial del E3 lo abrió Daemon X Machina, un sorprendente juego de "mechas" (trajes de combate robóticos) que nos ha dejado impresionados. A bordo de estas máquinas, tendremos que combatir contra hordas de criaturas mecánicas y jefes finales gigantescos. Nuestro robot será muy personalizable, y atacará tanto a distancia como cuerpo a cuerpo, una mecánica que nos invitará a buscar el punto débil de cada enemigo. La velocidad será otro punto clave, ya que las fases de combate y las de vuelo se intercalarán para ofrecer un ritmo vertiginoso y espectacular. Y, hablando de espectacularidad, los colores vivos, el diseño de los "mechas", y las explosiones, conformarán un gran apartado visual. Aún falta para verlo en nuestras Switch, pero, tras él, están los desarrolladores de Fire Emblem y Armored Core, unos cracks. ⬢

Personalizar la "armadura" nos otorgará ciertas ventajas a la hora de afrontar las misiones.

Los enemigos finales tendrán un tamaño considerable, y prometen ser difíciles de roer.

Por tierra y aire, estos "mechas" serán de lo más versátiles en combate.

■ EPIC GAMES ■ ACCIÓN ■ 1-4 JUGADORES ■ YA DISPONIBLE

FORTNITE



La partida comienza con 100 jugadores lanzándose al mapa sin armas... ¡Demencial!



Las "skins" nos permiten personalizar el aspecto de nuestro personaje.

El juego de moda en estos momentos tiene un planteamiento de lo más original: somos uno de los **100 jugadores que se lanzan a un mapa sin ningún tipo de arma**. El objetivo es ser el último superviviente y, para acabar con los otros 99, debemos rebuscar en las casas abandonadas esperando encontrar armas, munición y suministros que nos permitan construir fortificaciones y trampas. Además de buscar a los demás para acabar con ellos, debemos estar en movimiento para que no nos pille la tormenta eléctrica... que nos liquidaría. Aunque el planteamiento es siempre el mismo, cada partida es única, ya que las armas se generan de forma aleatoria cada vez que jugamos. Es gratis, y cada semana hay nuevo contenido. ¡A jugar! ⬢




MARIO TENNIS
Aces

LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS


pág 38
SUSHI STRIKER: THE WAY OF SUSH.


pág 40
STREET FIGHTER 30TH ANN. COLL.


pág 42
DILLON'S DEAD-HEAT BREAKERS


pág 44
MEGAMAN LEGACY COLL.


¡Mario salta a la pista! Y lo hace con un juego divertido como pocos. Ya sea en solitario o con amigos, estos partidos nos dejan pegados a la pantalla de Switch.


Esta raqueta ancestral tiene el poder de controlar y corromper a todo aquel que ose empuñarla. Acabar con su magia es la misión de Mario en el modo Aventura.

Mario Tennis Aces

¡Comienza el torneo más esperado del año!



3

Género **Deportivo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **1,80 GB**



Argumento
El mal se cierne sobre el estadio náutico, y solo Mario puede detenerlo. ¡Pero esta vez pasa de saltar y soluciona el desaguisado a raquetazos!

Raqueta, encordada. Zapatillas, abrochadas. Muñequera, en su sitio. Bigote, bien atusado. Switch, en el raquetero. ¡Ya tenemos todo listo para disputar unos intensos partidos de tenis! Eso sí, si os pensabais que aquí todo iba a ser volear y cantar, os habéis equivocado de héroe. ¡Con Mario siempre hay sorpresas!

El tenis, ¡qué aventura!
Mario Tennis Aces es una pasada desde su arranque. La primera vez que iniciamos el juego asistimos a un intenso partido de dobles en el que Mario y Peach se alzan con la victoria final. ¡Chúpate esa, Bowser! Pero claro, la entrega de premios no podía ser tranquilita, y Wario y Waluigi la lían. ¡No se les ocurre otra que traer **la raqueta legendaria del templo de Solarius**! ¿Cómo? ¿Que nunca habéis oído hablar de ella? Pues ya veréis cuando os enteréis de que es una malvada raqueta con el poder de controlarlos a todos... Sí, sí, como el Anillo Único de Frodo, solo que aquí el marrón le cae a Luigi, que sucumbe a su poder oscuro junto a esos dos "malosos". El caso es que el pobre Mario tiene que olvidarse de recoger su trofeo para embarcarse en una aventura tenística. Su objetivo será recuperar los cinco cristales que antiguamente se engarzaban en la raqueta, y que tienen el poder de acabar con su poder malvado. No sabemos qué pensáis vosotros, pero esto a nosotros nos huele a aventura de las buenas...

Un viaje de pelotas
Esta divertida historia sirve de inicio al modo historia (o aventura) de Mario Tennis Aces. Y os recomendamos que sea lo primero que juguéis, ya que funciona como excelente tutorial para dominar todos los golpes y movimientos. ¡Y no son pocos! Pero tranquilos, que todo está pensado para que lo hagamos progresivamente. Este modo solo se puede jugar con Mario, al que acompañamos a lo largo de siete localizaciones diferentes, como un bosque, una mansión o una isla volcánica. Nos movemos entre ellas a través de un sencillo mapa, que incluye puntos en los que podemos parar para disputar una prueba, muy al estilo de los Mario clásicos. Los retos son de varios tipos, y todos están pensados para que mejoremos nuestra pericia con la raqueta. Hay partidos con pistas especiales que incluyen obstáculos, pruebas de puntería y hasta **enfrentamientos contra enemigos finales**. En todos ellos, luchamos contra el tiempo y afinamos los bloqueos (de los que os hablamos más adelante) para que no se nos rompa la raqueta. Por suerte, en su avance, Mario consigue raquetas más potentes y mejora sus características subiendo de nivel, lo que equilibra la balanza en las pruebas más duras. En total, nos ➔



¡Menudo nivel!
El mapa es el eje central del modo Aventura. Nos sirve para desplazamos entre las pruebas y para acceder al menú de progreso. En él, vemos como mejora el nivel de Mario, aumentando su potencia, velocidad y aceleración. También cambiamos entre las raquetas que vamos consiguiendo.

¡Menudas pruebas!

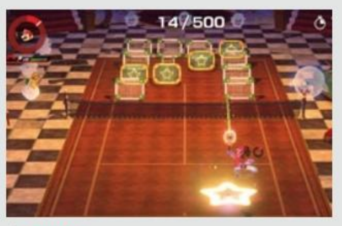
Para completar su búsqueda de los cristales, Mario tiene que enfrentarse a diferentes retos tenísticos. Algunos de ellos se repiten a veces, pero su dificultad aumenta según avanzamos, lo que nos obliga a desplegar un tenis cada vez más efectivo. En este cuadro os mostramos unos ejemplos de las "perrerías" que le hacen pasar al pobre en su viaje. ¡Nadie dijo que ser tenista fuese un oficio sencillo!



Pistas con obstáculos. Ganar partidos en estas condiciones tiene tela... marinera.



Retos de puntería. Donde pones el ojo, tienes que poner la bola. ¡Y no es fácil!



Paneles. ¡Toca encadenar golpes para conseguir puntos antes del tiempo límite!



Toad nos acompaña durante toda la historia. Vale que no jugamos ni un partido con él, pero siempre nos da unos consejos de lo más útiles antes de iniciar las pruebas.





Los jefes nos obligan a usar todo nuestro repertorio de golpes para ganar. ¡Son duros de roer!

MARIO

El bigotudo tenista es, junto con Luigi, el jugador más equilibrado de todo el circuito. Si es que el pobre nunca se mete con nadie...

enfrentamos a más de 25 de retos de dificultad creciente, y que podemos completar en **unas cuatro o cinco horas**. No son demasiadas, pero la intensidad no decae en ningún momento. Y, además, ¡se lo debemos a Luigi!

¡Juega a tu modo!

Tras superar el modo Aventura estamos más que preparados para competir en partidos más "serios". Podemos hacerlo en **torneos, partidos libres de hasta cuatro jugadores, encuentros online y en el modo realista**. En esta modalidad, blandimos el Joy-Con como si de una raqueta se tratara. ¿Os acordáis del juego de tenis de Wii Sports? Pues parecido, solo que aquí la pelota responde con mucha más precisión a nuestros giros de muñeca, y además podemos mover al personaje con el stick. Es realmente divertido y, sin duda, se trata de una excelente alternativa para cuando tenemos invitados en casa... sobre todo porque **este modo solo nos permite echar partidos sueltos**. Sea como fuere, el juego está pensado para jugar con mando tradicional (si es el Pro, pues mejor) y exprimir así las características y "magias" de cada jugador. Echémosle un ojo a la ATP del Reino Champiñón.

Tenistas de élite

El plantel inicial del juego nos presenta a **16 jugadores**. Todos son viejos conocidos de las aventuras de Mario, como Toad, Bowsy, Yoshi o Donkey Kong. Cada uno tiene características únicas, pero están agrupados en **seis estilos diferentes: potencia, velocidad, técnica, picardía, defensa y**



Los partidos de dobles son de lo más divertido. ¡Hay que ver las que se lían en la pista cuando hay cuatro jugadores!

El modo realista nos invita a sudar un rato. Para jugar hay que ponerse de pie y mover el Joy-Con como si fuese una raqueta. Es molón, pero más pausado que el modo normal.

El modo online es una fuente de diversión inagotable. Nos permite disputar partidos en solitario o por equipos con amigos o rivales al azar de la red. ¡Y todo sin salir de casa!

LA VARIEDAD DE GOLPES ES ENORME, LO QUE HACE QUE LOS ENCUENTROS SEAN REALMENTE VARIADOS Y DIVERTIDOS.

general, que son los más equilibrados. Elegir a uno o a otro depende del tipo de juego que nos guste desplegar: más fuerte pero lento, rápido aunque débil, enfocado en los efectos... Lo mejor, claro, es que los probéis todos y decidáis cuáles se ajustan mejor a vuestro juego. Para ello, tened en cuenta los estilos... ¡y los movimientos! Podemos dividir los golpeos en dos grupos: golpes básicos y tiros especiales. Los primeros son los más sencillos, y basta pulsar los botones principales parara efectuar golpes cortados, liftados, planos, globos y dejadas. Alternando estos lanzamientos movemos a los rivales por la pista y somos capaces de ganar algún punto, sobre todo si cargamos los golpes manteniendo el botón presionado antes de que llegue la bola. De este modo, no solo le pegaremos más fuerte, sino que llenaremos poco a poco la barra de energía. Dominar esta técnica es muy importante, ya que **los golpes avanzados, que son realmente decisivos, consumen energía**. Uno de los que más usamos es el tiro dirigido, que nos permite apuntar a cualquier lado de la pista en primera persona para lanzar un zambombazo. También está el golpe maestro, con el que nos lanzamos a por pelotas lejanas y, por último, el más espectacular: el tremendo golpe especial.



SPIKE

Que no os engañe su tamaño... ¡menuda potencia de golpeo que tiene!

CHOMP

Otra "mala bestia" que basa su juego en la fuerza de su ¿boca? A falta de brazos...





Golpea con todo

La energía que acumulamos durante los peloteos se emplea en los golpes especiales. Elegir el momento adecuado para realizar cada uno de ellos es uno de los factores más determinantes para alzarse con la victoria. Ah, y recordad que también podéis desactivarlos para disputar partidos "serios". ¡Pero a nosotros nos mola más poder realizar estos pedazo de tiros!



El golpe dirigido es utilísimo. Para apuntar podemos usar el acelerómetro.



El golpe maestro lanza a nuestro tenista para llegar a bolas lejanas.



El golpe especial es el más bestia. ¡Puede romper raquetas!



El bloqueo puede parar el golpe especial o evitar que la raqueta sufra con el golpe dirigido. ¡Hay que golpear la bola cerca del cuerpo!

Este lanzamiento solo se puede realizar con la energía al máximo. ¡Y es casi imparable! La mejor forma de detenerlo es entrar en **velocidad etérea, que ralentiza el tiempo**, y bloquear la pelota en el momento justo. Si no lo hacemos con precisión máxima... ¡nuestra raqueta se rompe! Y si no tenemos ninguna de repuesto, pues perdemos el partido por descalificación. Estas numerosas mecánicas dan pie a unos **partidos intensos y estratégicos a partes iguales**, pero divertidísimos por encima de todo. Y no os contamos ya si se juntan dos rivales con un nivel equilibrado en la pista. En esa situación, ganar un punto se convierte en una auténtica batalla campal de ataques, bloqueos, pillería e inteligencia a la hora de gestionar bien la energía. De verdad que hacía mucho que no disfrutábamos (y sudábamos) tanto con unos partidos de tenis en consola. ¡Es



YOSHI

Uno de los jugadores más rápidos del circuito. No será muy fuerte, ¡pero hay que ver lo que corre el tío!

PEACH

Su gran técnica le permite lanzar bolas a los extremos de la pista con total precisión.



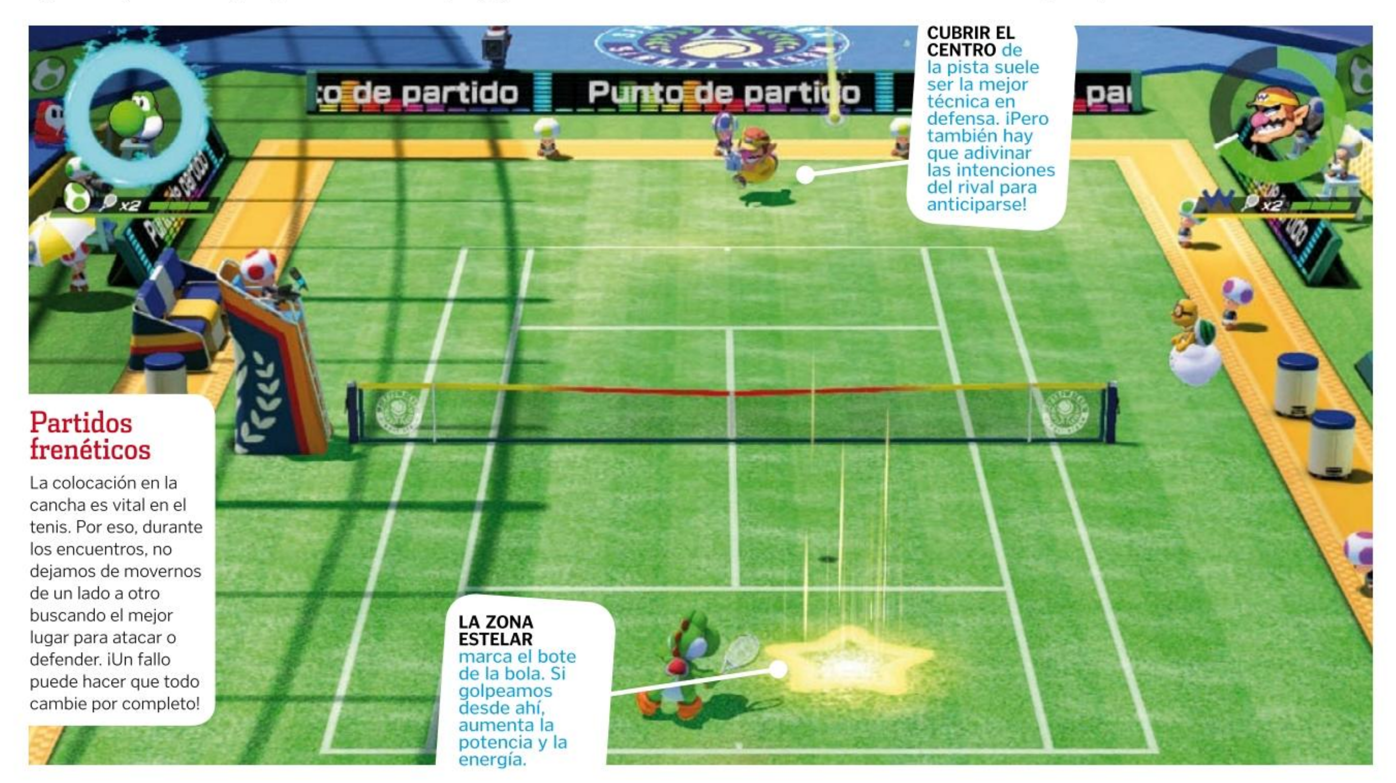




Hay siete pistas: el estadio náutico, con sus tres superficies, y seis pistas especiales. Algunas incluyen obstáculos, pero podemos desactivarlos para jugar con normalidad.



Los gráficos destacan por su divertido aspecto y por la gran fluidez a la que se mueven. Estas virtudes se mantienen intactas en modo portátil, donde rinde de maravilla.



CUBRIR EL CENTRO de la pista suele ser la mejor técnica en defensa. ¡Pero también hay que adivinar las intenciones del rival para anticiparse!

LA ZONA ESTELAR marca el bote de la bola. Si golpeamos desde ahí, aumenta la potencia y la energía.

Partidos frenéticos

La colocación en la cancha es vital en el tenis. Por eso, durante los encuentros, no dejamos de movernos de un lado a otro buscando el mejor lugar para atacar o defender. ¡Un fallo puede hacer que todo cambie por completo!

QUE TE GUSTE EL TENIS ES LO DE MENOS, ESTOS PARTIDOS SON CAPACES DE ATRAPAR A TODOS LOS JUGADORES.

pura dinamita! Y además con un ingrediente infalible, que es el encanto que solo Mario y sus amigos saben imprimir a sus videojuegos. Los personajes tienen un diseño fantástico, y se mueven genial gracias a unas animaciones que, a menudo, nos hacen soltar una carcajada. Las pistas, por su parte, van desde las más "realistas" del estadio náutico, a otras mucho más originales, como una a bordo de un barco u otra situada en un bosque. Son tan disfrutables por su fantástico diseño (preciosas y repletas de vida), como por unas superficies que, como en la realidad, varían el bote de la pelota. Un compendio de características que lo hacen perfecto para hacerse un experto y competir online, pero también con **opciones para que cualquiera lo disfrute**, sin importar ser fans de la raqueta o no haber empuñado nunca una. En una saga que no siempre ha quedado campeona, estamos ante su mejor exponente. No hay nada que no nos traiga a la memoria las mejores partidas tácticas de Nintendo 64, o las grandes experiencias de los clásicos modos historia. Además, con todo lo genial que ofrece Nintendo Switch.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Preciosos, en HD y con una fluidez pasmosa. ¿Se puede pedir más?

Diversión ★★★★
Acción, estrategia, reflejos... ¡Cada partido nos pide rendir al máximo!

Sonido ★★★☆
Las melodías cumplen, y la voz del juez de silla está en castellano.

Duración ★★★☆
El modo Aventura es corto. Pero con amigos y online es eterno.

El ritmo de los partidos es brutal. Los personajes son muy diferentes. El multijugador.

El modo Aventura no está muy aprovechado y nos deja con ganas de más.

Nuestra opinión

Mario se hace con su mejor Grand Slam

Si no te gusta el tenis, prueba la demo... y te enamorará. Si te mola este deporte, cómpralo ya. Aces es diversión en estado puro. Y si es con amigos, online o local, ¡es ya una locura!

Te gustará...

Más que... Tennis World Tour

Más que... Tennis in the Face



Total

93

EL DATO
¡Hay más de un centenar de Genios del Sushi dispuestos a echar un cable! Eso, sin contar que pueden evolucionar.





Género	**Acción-Puzle**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1-2**
Precio	**49,99 €**
Idioma	**Español/Inglés**
Tamaño	**2,87 GB**



Argumento
Escasea tanto el pescado... ¡que el sushi se ha convertido en un bien por el que el Imperio y la República libran una gran guerra! En la piel de un huérfano de la República, tenemos que luchar para que el suministro vuelva a abrirse.

Sushi Striker
The Way of Sushido
¡Doble ración de diversión!

Sin haber hecho mucho ruido, este original puzle llega a nuestras consolas dispuesto a hacer que nos rujan las tripas. El sushi es el protagonista, y la razón por la que se está librando una gran guerra. Todos quieren controlar la distribución de este plato típico. ¡Nos lo quitan de las manos!

Marchando una de sushi

La acción comienza nada más elegir si nuestro protagonista es chico o chica. Convertidos en lanzaplatos, tenemos que **hacer frente al Imperio a lo largo de decenas de niveles**. Zona a zona, vamos recorriendo la región mediante un largo camino dispuesto a modo de tablero. Para ello, disputamos batallas de comida en las que, cómo no, debemos lanzar platos de sushi... ¡pero no es tan sencillo como parece! Delante de nosotros hay varios carriles con comida que debemos enlazar según el color del plato o de la especialidad de sushi. Por si fuera poco, hay que tener cuidado con el tiempo, ya que podemos perder la pila de platos que hayamos acumulado. A esto hay que sumar la existencia de **objetos que pueden cambiar la balanza durante la batalla**, como los piñones de lanzaplatos, que nos permiten modificar la velocidad de las cintas. ¡Un puntazo! Para hacerlo aún más interesante, el juego cuenta con una serie de criaturas llamadas Genios del Sushi. Estas tienen poderes especiales que extraen durante las batallas cada vez que comemos, y luego nos permiten realizar movimientos de todo tipo: enlazar más platos de lo normal, recu-


GENIOS DEL SUSHI

Estas curiosas criaturas aparecen de manera aleatoria a lo largo del juego dispuestas a defender el sushi a capa y espada. Aceptad su ayuda siempre... ¡son muy útiles!



¡También en 3DS!

La consola portátil no se queda sin ración de sushi. Todo el contenido del juego llega a 3DS para que tanto los amantes de la comida japonesa como los de los juegos de puzles puedan disfrutarlo. ¡Qué comience la batalla!





El modo historia es un soplo de aire fresco. Cuenta con escenas cinemáticas al más puro estilo "manganime", con personajes entrañables y gran traducción al español.



El mapa desbloquea nuevas batallas a medida que avanzamos, incluso deja que elijamos a veces el camino. También incluye zonas secretas... con los Genios más poderosos.



Zampando a toda prisa

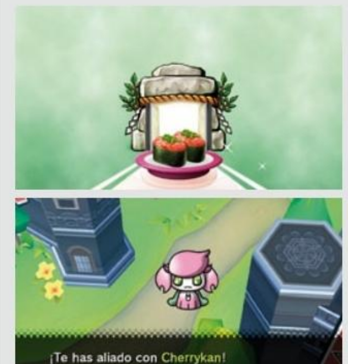
La clave de las batallas es comer platos lo más rápido posible. Debemos enlazar todos los que podamos en menos de 7 segundos... ¡y lanzárselos al rival!

LOS COMBOS
Si no se lanzan las pilas de platos de manera automática, podemos realizar ataques devastadores.

LAS CINTAS
Utilizamos las primeras cuatro cintas para realizar la mayor combinación de platos posible. ¡Pero hay que ser muy rápidos!

Consiguiendo Genios

A lo largo de la región podemos encontrar más de un centenar de Genios del Sushi. Convertirlos en nuestros aliados es muy sencillo: basta con comer el sushi que nos ofrecen y pasarán a formar parte de nuestras filas. En cada combate podemos llevar a tres... y hay que elegirlos bien. Cada batalla requiere de nuevas estrategias.



Los Genios del Sushi aparecen aleatoriamente. Dar con ellos es un reto.

LOS COMBATES SON MUY COMPLETOS. REQUIEREN ESTRATEGIA Y VELOCIDAD.

perar vida o protegernos durante varios segundos son solo algunos ejemplos. Coleccionarlos es clave, ya que, cuantos más genios del sushi encontremos, más poderes podremos utilizar.

Toda una delicia

Por si no fuera suficiente el modo historia, es posible disfrutar de otra serie de modos que alargan considerablemente la duración del juego. Podemos poner a prueba nuestro ingenio en un duelo con un robot que zampa sushi a toda velocidad, subir nuestro rango de lanzaplatos, o incluso enfrentarnos a otros jugadores en emocionantes y frenéticos combates (local u online) al ritmo de una genial banda sonora. Las posibilidades de este título son muchas, y **nos ponen a prueba de diferentes y variadas maneras**. Eso sin olvidarnos del gran carisma de sus personajes y el constante humor de la divertidísima historia. En ella luce más que bien el diseño artístico estilo manga, que combina 2D con 3D. El "pero" lo pone un control táctil, no tan preciso como un puzle tan frenético pide. Aún así, Sushi Striker ofrece entretenimiento del bueno por un tubo. ¡Una delicia que engancha como pocos!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Sencillos, pero vistosos y cuidados. Artísticamente es resultón.

Diversión ★★★★
Tremendamente divertido. ¡Los combates son pura adrenalina!

Sonido ★★★☆
El tema principal es adictivo. Traducción al español genial.

Duración ★★★★
Horas y horas de diversión asegurada gracias a varios modos.

☺ Encontrar nuevos genios y movimientos sin parar. La comicidad y la música.

☹ A la hora de combatir, el control táctil no es tan preciso, suerte que los botones sí.

Nuestra opinión

Un festín atípico de buena dieta japonesa
Engancha desde el primer instante... y ya no te suelta. En un catálogo saturado de puzles, sabe ser original y no aburrir por monótono. Además, la historia nos arranca muchas risas.

Te gustará...

Menos que...  Snipperclips

Y más que... Sparkle Unleashed

Total


86

EL DATO
Más de 40 millones en ventas hacen, de Street Fighter, la saga reina del género de la lucha.

Street Fighter: 30th Anniversary Collection

Historia jugable de una saga imbatible.





Género **Lucha**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-8**
Precio **49,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **5,18 GB**



Argumento
Los mejores luchadores del mundo, frente a frente en torneos que les llevan a viajar por todos los países. De fondo, los oscuros planes de la organización Shadowloo, del terrible M. Bison.

Todo seguidor de Nintendo sabrá, a estas alturas, lo que fue Street Fighter II para SNES. Una página de oro en la historia de Nintendo y Capcom, que ahora podemos leer y examinar como nunca gracias a un título que, más allá de ser un pack espectacular de juegos, es **una enciclopedia que todo fan saboreará a fondo**.

Insert coin

Estamos ante **12 máquinas recreativas recreadas con una perfección absoluta**. Desde las que nos dejaron sin monedas de "5 duros", hasta títulos que ya llegaron en plena era poligonal. Justo ahí para el recopilatorio, que incluye **todos los juegos de la saga principal hechos a partir de sprites 2D**. Fuera quedan rarezas, como "The Movie", y diferentes "cross-over", pero está el primer Street Fighter, al que echaremos unas partidas para entender cómo empezó todo... y no lo volveremos a tocar. La fórmula mágica empieza con SFII, cuyas versiones Turbo y Super Turbo **vienen, además, con modo online**. También lo traen SF Alpha III y SFIII Third Strike, marcando el grupo de cuatro juegos a exprimir de verdad. Claro que podemos completarnos todos los títulos, pero, tanto online como entrenamientos, se limitan a estas **cuarto líneas de jugabilidad bien diferenciadas**: el clásico SFII llevado a la perfección de la fórmula (y a toda velocidad), la versión final de la revisión Super, el último de la "anime" trilogía Alpha, y el definitivo de los tres Street Fighter III. Esta ansia-



¡Entrena a fondo!
Nunca más tendremos dudas de qué ataque hacer cuando el rival tenga "estrellitas". Desde este perfecto modo podremos, además de practicar todos los movimientos, saber numéricamente el daño que hacemos con ellos.

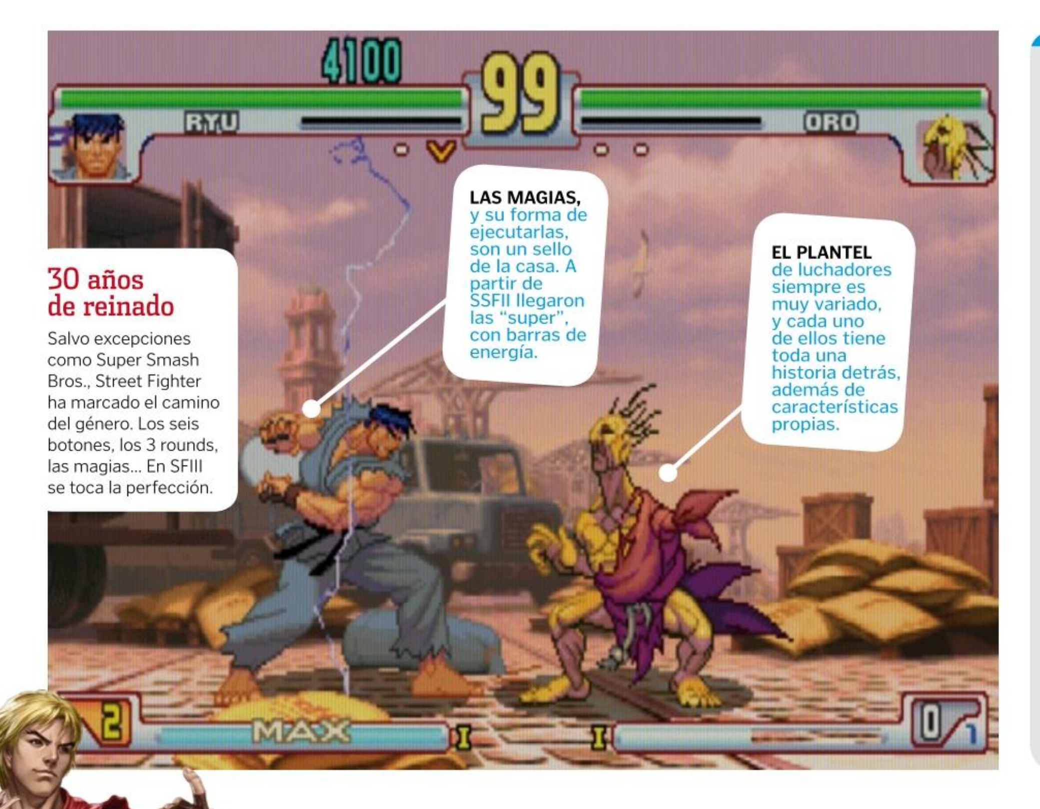




La serie Alpha tiene un estilo visual en la línea del anime, y es precuela de Street Fighter II. Además de en lo gráfico, es muy diferente al resto en cuanto a jugabilidad y plantilla.



Las opciones de imagen permiten estirar la imagen, aplicar filtros, y rellenar el espacio en negro con diseños específicos de cada juego. Siempre luce genial en Switch.



LAS MAGIAS, y su forma de ejecutarlas, son un sello de la casa. A partir de SSFII llegaron las "super", con barras de energía.

EL PLANTEL de luchadores siempre es muy variado, y cada uno de ellos tiene toda una historia detrás, además de características propias.

30 años de reinado

Salvo excepciones como Super Smash Bros., Street Fighter ha marcado el camino del género. Los seis botones, los 3 rounds, las magias... En SFIII se toca la perfección.

El paraíso del fan

La auténtica joya del pack es el modo museo. Hablamos, para empezar, de un impresionante recorrido por toda la historia de la saga, con una cantidad inigualable de materiales gráficos. Además, podemos examinar, uno a uno, a todos los personajes, oír todas las pistas de audio y consultar unos "cómo se hizo" que valen su peso en oro. Gracias, Capcom.



LA VERSATILIDAD DE SWITCH SE TRADUCE EN TODO TIPO DE MODOS PARA COMBATIR.

da tercera entrega debuta en una consola de Nintendo, y es, para muchos, la cumbre del género incluso a día de hoy. Su plantel de 19 luchadores es el más variado, la jugabilidad da un salto tremendo, y las animaciones rozan la perfección. Para rematar, todos pueden ser configurados en diferentes parámetros, que siempre incluyen la dificultad y el modo de imagen, además de permitir **guardar la partida en cualquier momento**.

Mucho más que juegos

El árbol de modos se divide entre jugar en una sola consola (arcade, versus y entrenamiento), hacerlo con varias en local (con modo torneo incluido), jugar en línea (con rankings específicos) o entrar en el museo... y olvidarte de que es un pack de juegos para disfrutar de todo lo que nos regala. Y es que SF 30th Anniversary Collection está hecho con el mimo que fans dan a fans.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Cada uno de ellos fue puntero en su día... y mantienen el tipo.

Diversión ★★★★
Ni los recientes tienen una jugabilidad tan perfecta.

Sonido ★★★☆
Infinidad de melodías geniales, y unos efectos que van de lujo.

Duración ★★★☆
Siendo "solo" juegos de lucha, son 12, y con muchos modos.

El modo museo: inmejorable. 12 juegazos. El online. Idénticos a los arcades.

Faltan torneos en una sola Switch, modo vs. contra la consola, y las estadísticas.

Nuestra opinión

Joyas del género para disfrutar... y aprender

Los cuatro juegos clave del paquete son cuatro pilares del género de la lucha, y dan para muchísimas horas, tanto en local como online. En paralelo, a disfrutar de todo el museo.

Te gustará...

Más que... Street Fighter IV: 3D Edition

Y más que... Ultra Street Fighter II: The Final Chall.

Total



EL DATO
Ya estamos ante la tercera aventura de Dillon en 3DS. Además, esta vez, también saldrá en formato físico.

NINTENDO 3DS



Género **Acción-Estrat.**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **4866 bloques**



Argumento
80 años atrás, una catástrofe acabó con el mundo. Los supervivientes se refugiaron tanto en la metrópolis como en pueblos fronterizos. Ahora, unos monstruos rocosos amenazan su supervivencia.

Dillon's
Dead-Heat Breakers
¡La aventura más salvaje del Oeste!

El Relámpago Bermejo regresa para salvar a quienes estén en apuros, y lo hace con un episodio que combina combates, carreras y defensa de torre. ¡Pero esta vez no está solo! Por primera vez, los simpáticos Mii se unen al armadillo para echarle un cable en la defensa de los pueblos fronterizos. Preparad las armas y desenterrad a los Mii... ¡un ejército de monstruos rocosos van a por ellos!

Defender a capa y espada

Al empezar podemos elegir entre 10 diferentes y qué tipo de animal queremos que sea nuestro Mii. Pero sin demorarnos... ¡que tenemos que pasar rápido a la acción! Unos cuantos enemigos sobre ruedas nos persiguen. Suerte que Dillon, y su inseparable amigo Tapón, están ahí para ayudarnos. En ese momento controlamos al armadillo para **hacerles frente en una frenética carrera**. Atropellar, rallar, o desgarrar, son solo algunos de los movimientos que podemos usar para acabar con ellos. Aunque este sea el esquema de los combates que realizamos en los pueblos fronterizos... ¡hay mucho más! Con el fin de **proteger los manjus, el sustento de cada pueblo,** hay una serie de bases colocadas que son protegidas por los Mii de nuestros familiares y amigos, convertidos para la ocasión en mercenarios animalizados. Debemos distribuirlos antes de cada combate, a la vez que reforzamos las defensas de las torres y barricadas. Pero hacerlo tiene un precio. Necesitamos tanto materiales como dinero para abastecer



Realidad virtual
En la metrópolis, uno de los minijuegos más divertidos es poder jugar un videojuego de realidad virtual estilo retro con nuestro amiimal. Los monstruos rocosos aparecen en hordas para que acabemos con ellos. ¡Divertidísimo!

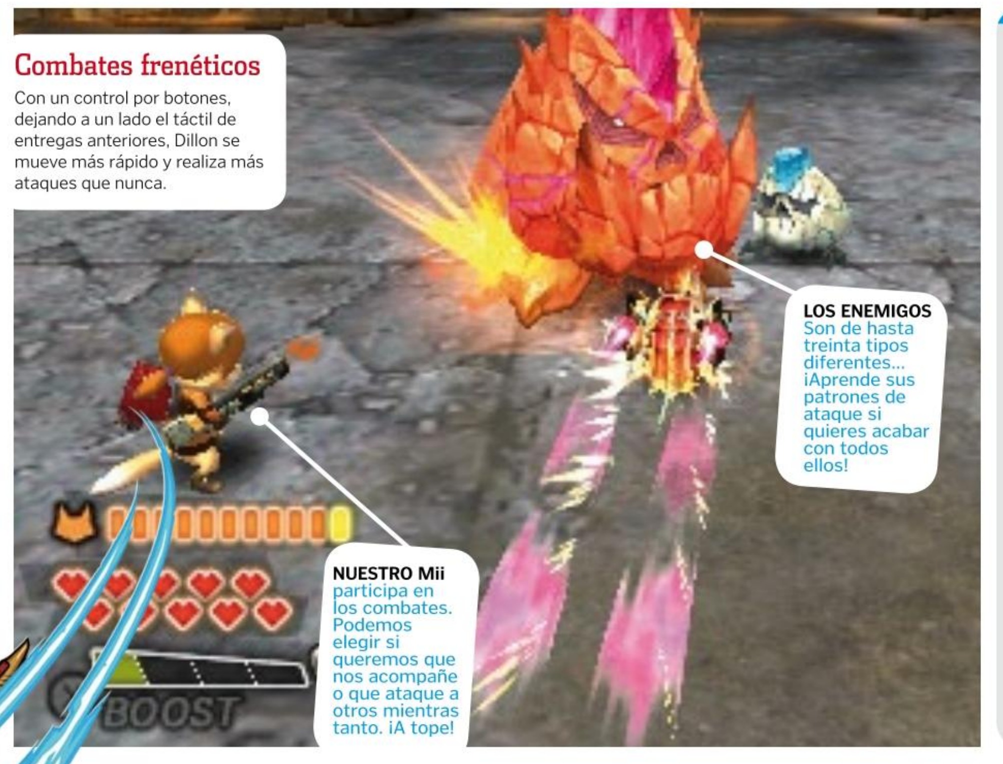




A lo largo del mapa van apareciendo enemigos de manera aleatoria que se dirigen a cada una de las bases. Tenemos que enfrentarnos a ellos antes de que sea demasiado tarde.



Nuestro amiimal siempre está preparado para echarnos un cable durante las batallas. Ahora bien, hay que procurar que no se quede sin vida, ¡sino se retirará hasta la siguiente!



Combates frenéticos

Con un control por botones, dejando a un lado el táctil de entregas anteriores, Dillon se mueve más rápido y realiza más ataques que nunca.

LOS ENEMIGOS Son de hasta treinta tipos diferentes... ¡Aprende sus patrones de ataque si quieres acabar con todos ellos!

NUESTRO Mii participa en los combates. Podemos elegir si queremos que nos acompañe o que ataque a otros mientras tanto. ¡A tope!

Asignar mercenarios

Antes de cada enfrentamiento, tenemos que distribuirlos en cada una de las bases que defienden el pueblo fronterizo. Para ello, debemos tener en cuenta el alcance de las armas que usan y el nivel de cada uno de ellos, por lo que poner a los más fuertes en el centro es mejor. Se pueden asignar de manera automática o manual.



Los datos de las bases indican su estado... y el peligro de que sean atacadas.

ACCIÓN Y ESTRATEGIA EN UN FORMATO DIVERTIDO, PARA TODOS LOS PÚBLICOS... ¡Y CON LOS Mii!

todo. Para ello, nos trasladamos hasta la metrópolis, en la que **podemos realizar todo tipo de actividades**: desde vender productos alimenticios hasta jugar con una pachinko. ¡Todo para ganar una buena suma de dinero!

Adrenalina portátil

Una de las mayores pegas del juego es que cuenta con un sistema de día y noche restrictivo. No permite que elijamos libremente si queremos combatir o divertirnos con algún minijuego, sino que nos obliga hacer una cosa u otra de manera automática y alterna. Esto provoca que, a la larga, tengamos cierta sensación de que se repite. No obstante, compensa con el tiempo, gracias a la nueva **ambientación futurista, al más puro estilo "Mad Max"** y con escenarios mucho más detallados y llenos de vida que en entregas anteriores. También es digno de destacar el carisma de los personajes, que, al fin, dejan de ser mudos. Con su lenguaje inventado, protagonizan algunos de los momentos más divertidos del juego. Si añadimos un apartado sonoro cumplidor, está claro que la saga va por muy buen camino, ¡y sobre ruedas!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Nada destacables, aunque están bastante currados y detallados.

Diversión ★★★☆☆
Puede hacerse repetitivo, pero tiene minijuegos muy logrados.

Sonido ★★☆☆☆
La banda sonora pega muy bien, aunque es un poco genérica.

Duración ★★☆☆☆
Más de 10 horas, pero no hay muchos extras desbloqueables.

El diseño postapocalíptico es genial. Los combates y las carreras son frenéticos.

Que no haya una mayor libertad para elegir qué hacer en cada momento.

Nuestra opinión

La mejor entrega... con margen de mejora

Los Mii van genial al mundo postapocalíptico de Dillon. Además, es un juego ideal para adentrarse en la estrategia, pero necesitamos que sea menos rígido y tenga más que cosas para hacer.

Te gustará...

Menos que... Monster Hunter Stories

Y más que... Kirby Battle Royale

Total

77

EL DATO
El primer Legacy utiliza un nuevo motor de desarrollo, el "Eclipse Engine", desarrollado por Digital Eclipse y Capcom.

Nintendo eShop


Descargas Switch


Descargas Switch



Género **Plataformas**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €** (cada uno)
Idioma **Español**
Tamaño **361MB/3,38GB**



Argumento
Mega Man lleva desde el 87 combatiendo a los singulares robots creados por el malvado Doctor Wily. A lo largo de estos 10 juegos vemos la evolución del universo del héroe azul y la aparición de secundarios míticos.

Mega Man
Legacy Collection 1 y 2
Un festín para los fans del héroe de Capcom

Si te gustan los arcades de plataformas de la vieja escuela, estás de enhorabuena, porque en las dos entregas de Mega Man Legacy Collection vas a encontrar 10 auténticas joyas protagonizadas por una de las creaciones más redondas de historia de Capcom. Un tesoro, tanto para los fans del retro como para cualquiera que busque poner a prueba sus reflejos en estos tiempos de juegos "relajados".

Un legado en dos actos
El primer Mega Man Legacy Collection llega a Nintendo Switch (tras su paso por 3DS) reuniendo las seis aventuras que "el bombardero azul" de Capcom protagonizó en NES entre 1987 y 1993. El trabajo de Digital Eclipse, maestros a la hora de rescatar títulos clásicos, no solo nos permite reencontrarnos con algunas de las creaciones más icónicas del malvado Doctor Wily (como Cut Man, Gusts Man o Fire Man), sino que también acompaña cada juego con **toneladas de material extra** en forma de bocetos e ilustraciones. La guinda la ponen una serie de desafíos para los más valientes. Por su parte, Mega Man Legacy Collection 2, acoge los deslumbrantes Mega Man 7 de SNES y Mega Man 8 de consolas de 32 bits, a los que se suman los más recientes Mega Man 9 y 10 (más DLC) que recuperaron la estética clásica de NES. Este segundo pack también incorpora un museo de ilustraciones y desafíos, aunque se echa en falta el botón de "rebobinado" que ofrece la primera entrega, una ventaja bastante



Extras con amiibo
Las dos entregas de Mega Man Legacy Collection para Switch encierran desafíos y retos extra que desbloqueamos al acercar el amiibo del "bombardero azul" al lector NFC de la consola. Si los diez juegos ya eran difíciles... ¡espera a ver los retos!

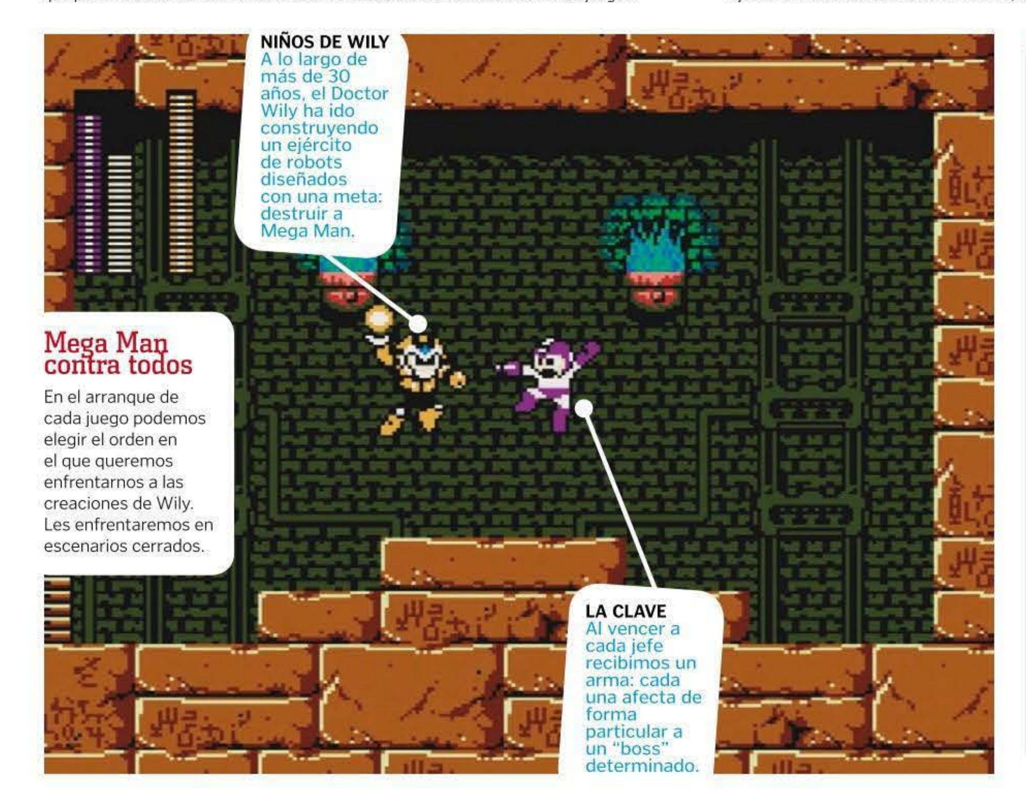




¡Música, maestro! Los dos recopilatorios incluyen sendos menús de músicas, con los que podemos deleitarnos escuchando hasta 288 cortes extraídos de los 10 juegos.



El control lo es todo. Los Mega Man siempre han sido implacables. Tendrás que ajustar al máximo cada salto. Al menos, en el primer Legacy, hay botón para "rebobinar".



NIÑOS DE WILY
A lo largo de más de 30 años, el Doctor Wily ha ido construyendo un ejército de robots diseñados con una meta: destruir a Mega Man.

Mega Man contra todos
En el arranque de cada juego podemos elegir el orden en el que queremos enfrentarnos a las creaciones de Wily. Les enfrentaremos en escenarios cerrados.

LA CLAVE
Al vencer a cada jefe recibimos un arma: cada una afecta de forma particular a un "boss" determinado.

Un museo portátil

En los dos volúmenes de Legacy Collection encontrarás sendas galerías que recogen los diseños, carátulas y bocetos de sus respectivos juegos. Digital Eclipse, autora de la primera entrega, se lo curró un poquito más que Capcom, que produjo Legacy Collection 2 "en casa". Hasta escanearon (literalmente) las cajas de las versiones NES de cada territorio.



Curiosidades por doquier. La galería incluye estampas tan simpáticas como esta.

LA RELACIÓN CALIDAD/PRECIO ES IMBATIBLE. POR MENOS DE 30 EUROS TE LLEVARÁS 10 AUTÉNTICAS JOYAS.

útil en unos juegos conocidos por una dificultad que no perdona ni un fallo.

Diversión para meses

Dejando al margen **la incontestable calidad que siempre ha tenido Mega Man**, sendos recopilatorios garantizan meses de diversión a un precio irresistible. Si bien el primer Legacy reúne más juegos, los espectaculares Mega Man 7 y 8 (este último con sus secuencias de vídeo incluidas) compensan por sí solos los 15 euros que cuesta el segundo recopilatorio. Los más veteranos conocen bien los desafíos que implica sumergirse en un Mega Man, con unos niveles que exigen una precisión máxima a la hora de saltar (para lo que recomendamos la cruceta del Mando Pro). A los novatos, solo os podemos dar dos consejos: no os vengáis abajo, y calibrad bien el orden en el que os enfrentaréis a los jefes. Cada creación de Wily es especialmente sensible a un arma concreta que hayamos obtenido tras derrotar a sus compañeros. Si acertamos con el orden y el arma adecuada, tendremos media victoria asegurada. Ya elijamos el primero, el segundo o ambos packs... la gloria pixelada nos espera.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
El filtro CRT aporta un encantador toque retro a los gráficos.

Diversión ★★★
Los Mega Man siempre han sido correosos. Ten paciencia.

Sonido ★★★★
Una colección de melodías que tenemos grabadas a fuego.

Duración ★★★★
Entre la dificultad y la cantidad de juegos, te durará meses.



El ratio precio/juego es imbatible. Tendrás diversión para muchos meses.

Es una lástima que Legacy Collection 2 no incluya el botón de rebobinado.

Nuestra opinión

Dos recopilatorios imprescindibles

Tanto si los jugaste en su día como si eres nuevo en la saga, estos dos Legacy Collection te mantendrán hipnotizado durante todo 2018. Duros y exigentes, estos 10 juegos son un tesoro.

Te gustará...

Menos que...



Shovel Knight

Y más que...

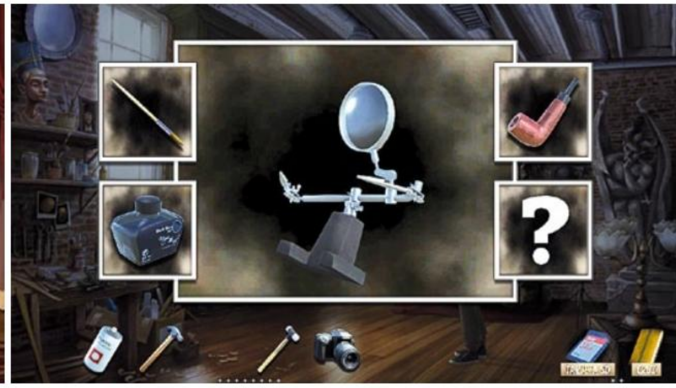
Mighty No. 9

Total

85



Explorar los decorados al milímetro es la clave de esta aventura. Cualquier lugar, por recóndito que sea, puede esconder la pista necesaria para avanzar.



Combinar los objetos que encontramos, y que guardamos en nuestro inventario, es el siguiente paso. Lo bueno es que la mayoría de rompecabezas tienen mucha lógica.











Género	**Aventura**
Compañía	**Microids**
Jugadores	**1**
Precio	**29,99 €**
Idioma	**Español/Inglés**
Tamaño	**1,56 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Una estupenda aventura gráfica "de las de antes". Si os gusta el género, ofrece ocho horas de diversión de la buena.

Total
78

Yesterday Origins

Puzles atemporales con "mucha vida".

Ser inmortal tiene muchas ventajas, pero también fuertes inconvenientes. Eso es algo que sabe bien John Yesterday, el protagonista de esta aventura gráfica, **obra del estudio español Pendulo Studios**. ¿Estáis preparados para acompañar al eterno John en su viaje por los Siglos XV y XXI?

Aventuras en el tiempo

En estas dos épocas tan dispares transcurre una apasionante historia en la que no falta... ¡ni la Santa Inquisición! Seguirla es una delicia, aunque no conozcamos Yesterday, la primera entrega de esta serie (está disponible en móviles). Como en aquella aventura, nuestro cometido es **registrar una sucesión de escenarios estáticos en busca de pistas y objetos** con los que salir de todo tipo de situaciones. ¡Y son de lo más variado! Hay conversaciones con misteriosos personajes, enrevesados puzles que nos obligan a usar y combinar objetos... Vamos, que nos toca dejarnos la vista y darle bien al coco. A la hora de explorar, el control es un poco lioso, y no siempre es fácil dirigir la atención a un punto concreto del escenario a la primera o realizar combinaciones de los objetos de nuestro inventario. ¡Qué pena que no se use la pantalla táctil en modo portátil! Respecto a los gráficos, destaca el detallado diseño de los escenarios, pero no tanto el aspecto y las animaciones de los personajes. Unas correctas voces en inglés (con subtítulos en castellano) completan la ambientación de una aventura clásica muy recomendable.

YESTERDAY ORIGINS



Pauline, la novia de John, nos acompaña en algunos momentos. Podemos alternar entre ambos.





La fidelidad con el manga y el anime es total. Si sois fans de la obra de Eiichiro Oda vais a disfrutar de un gran número de momentazos. ¡Sé mi nakama!



El combate incluye movimientos básicos (ataque ligero y ataque fuerte), esquives, y diferentes movimientos especiales. Solo hay que llenar la barra de energía para desatarlos.







Género	**Acción**
Comp.	**Bandai-Namco**
Jugadores	**1-2**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Inglés**
Tamaño	**13,86 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración

Un musou muy conservador, pero que está muy bien ejecutado. Si os gusta el género y One Piece, es compra obligada.

Total
81

One Piece
Pirate Warriors 3 Deluxe Edition

¡Haciendo el pirata a lo bestia!

Luffy, el héroe de One Piece, se une a muchos de sus colegas piratas para marcarse un divertido musou. Ya sabéis, el género que nos propone batallas multitudinarias, como los Hyrule y Fire Emblem Warriors.

Piratas, ¡al abordaje!

Esta versión Deluxe incorpora todo el contenido de pago que apareció en otras consolas, por lo que os adelantamos que **ofrece mucho por hacer**. Eso sí, la base de sus tres modos de juego (Diario de Leyendas, modo libre y Diario de Sueños) es siempre la misma. Hay ligeras variaciones, como historias o personajes diferentes, pero en este juego Luffy no se anda con tonterías: ¡lo más importante para él es combatir! A la hora de hacerlo se mantiene el esquema clásico de los musou. Vamos, que nos toca recorrer diferentes escenarios mientras damos para el pelo a cientos de enemigos, conquistamos sus bases y derrotamos a los jefes finales. Aunque el desarrollo sea muy repetitivo, lo bueno es que **el sistema de lucha es rápido y efectivo**, lo que garantiza un gran ritmo de juego. De hecho, solo paramos de aporrear botones para reclutar a nuevos personajes de Once Piece. Mejorar sus habilidades y disfrutarlos en combate es de lo mejor del juego. En parte por lo bien que lucen en pantalla, ya que es clavado a la serie. Además, sigue moviéndose de lujo incluso para dos jugadores, que es la forma más divertida.



A pantalla partida, con solo dos Joy-Con, todo es más sencillo. ¡Organizad bien vuestra estrategia!



En nuestra base se suceden las conversaciones con otros miembros de la tripulación. La trama que nos relatan es muy interesante, y varía según nuestras respuestas..





Los combates, por turnos, se manejan con la pantalla táctil. Desde ella también hablamos a los demonios para negociar su entrada a nuestro equipo.







Género **Rol**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Inglés**
Tamaño **13667 bloques**

Puntuaciones

Gráficos ★★☆☆☆
Diversión ★★★☆
Sonido ★★☆☆☆
Duración ★★★☆

Valoración

La exploración y los combates molan, así como "captar" demonios. Eso sí, se hace algo repetitivo... y no está traducido.

Total 78

Shin Megami Tensei
Strange Journey Redux
Endemoniados combates por turnos

Estamos ante una reedición de un juego de DS que nunca llegó a Europa. Ahora nos sorprende con un personaje extra, una nueva mazmorra y, por supuesto, todo el contenido del original, incluida su emocionante historia. En ella, demonios surgidos de una distorsión en la Antártida se enfrentan a las fuerzas unidas de la humanidad.

Pero... ¡qué demonios!

Asumimos el papel de uno de los soldados humanos... y nuestra vida es de lo más ajetreada. Por un lado, vivimos largas conversaciones con otros personajes (con textos en inglés y voces en japonés) que incluyen decisiones que varían los acontecimientos. A la hora de pasar a la acción, lo hacemos **explorando mazmorras en primera persona**. Todas están repletas de zonas secretas, objetos que mejoran nuestras habilidades, y, por supuesto, demonios. Con el grueso de sus fuerzas nos toca combatir utilizando **un sistema de turnos intuitivo y dinámico**, ¡pero que no siempre es la solución! A menudo debemos convencer a los demonios para que se unan a nosotros. Si lo logramos, podremos usarlos en combate, e incluso **fusionarlos para crear poderosas criaturas**... que no lucirán demasiado bien (se nota que "viene" de DS). Es un título complejo, no apto para todo el mundo, pero si os apasionan la exploración y los combates por turnos (y domináis el inglés), ofrece más de 50 horas de diversión.



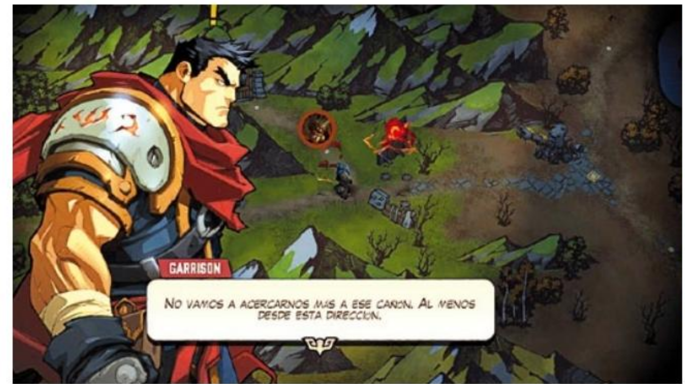
Explorar mazmorras es una de las tareas principales. Su diseño es enrevesado y están llenas de peligros.




Los combates permiten acumular maná (al ejecutar comandos) para usar en golpes especiales. También podemos usar las ráfagas, exclusivas de cada héroe.



Las cinemáticas con las que avanza la historia están recreadas por los artistas de Darksiders. Se muestran en viñetas animadas, al estilo del comic en el que se basa el juego.





Nintendo eShop



Descargas **Switch**



Género **Rol**
Compañía **THQ Nordic**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **2,80 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Un RPG muy correcto, que engancha por su mecánica clásica y su agradable apartado visual, clavado al cómic original.

Total
80

Battle Chasers Nightwar

Cuando el buen rol se narra en viñetas

Joe Madureira, responsable de los dos Darksiders, es también uno de los mejores dibujantes que han pasado por los X-Men de Marvel. A finales de los 90 desarrolló un cómic de fantasía heroica mezclada con steampunk que quedó abierto... ¡Hasta ahora!

Turnos y mazmorras

Battle Chasers llega, tras una campaña de "crowdfunding" (financiación colectiva), para que los amantes de los RPG clásicos disfrutemos de una buena producción indie al más puro estilo de los 90. A lo lago de la aventura principal, de unas 20 horas de duración, acompañamos a seis personajes por **mazmorras que se generan de forma aleatoria**. Todas se encuentran en una enorme isla que, además del desarrollo "básico" de la historia, esconde multitud de secretos y misiones secundarias. En el camino, por supuesto, no dejaremos e combatir. **Los enfrentamientos están llenos de opciones y estrategia**, y a ellos debemos llegar bien preparados: cada personaje incluye dos árboles de habilidades combinables, suben de nivel, y las opciones para mejorar equipo son enormes gracias a las recetas. Además, está doblado al castellano, incluye vibración HD... y en el modo portátil luce de maravilla. Es cierto que no aporta nada nuevo, pero sin duda cumple con todas las expectativas del fan del rol japonés más clásico.


Con la experiencia nos dan puntos de ventaja, con los que luego podemos personalizar a los héroes.



Nos abrimos paso, de punto a punto, a través de puzles muy plataformeros. Primero debemos averiguar cómo llegar a la palanca, y luego... ¿qué hacemos con esa cama?

Los pesadillescos personajes dan mucho miedo. Momentos como este, en los que incluso el corazón de Six se acelera, ponen a prueba nuestros nervios... ¡No hagas ruido!









Género **Plataformas**
Comp. **Bandai-Namco**
Jugadores **1**
Precio **34,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **3,03 GB**

Puntuaciones



Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Sonido	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

Una divertida mezcla de sigilo, plataformas y puzles, con un ambiente de terror capaz de poner a prueba a los más valientes.

Total
81

Little Nightmares
Complete Edition

Una pesadilla de la que no queremos despertar

El grupo independiente Tarsier Studios sigue creciendo con este título (ya no tan "indie"), y lo hace de la mano de una grande como Bandai-Namco. Su aclamada obra de terror nos llega por fin a Switch... ¡con todas las expansiones incluidas de serie!

Dos juegos en uno

Cada vez que jugamos podemos elegir entre el título original, con la siniestra Six, o completar las expansiones con "El Niño". Dos historias paralelas con un mismo objetivo: escapar de un enorme barco sin ser devorados por las almas corruptas que lo habitan. Para ello, tenemos un botón de correr, otro de salto, y otro para trepar o arrastrar objetos. No hay armas, ni nada más. **Una sencillez que engancha desde el principio, con unos ingeniosos puzles que hacen que el avance se disfrute** sin llegar a ser repetitivo. Además, la mezcla de acción y plataformas resulta de lo más divertida y acertada. Todas estas buenas sensaciones se ven acentuadas por un genial ambiente de terror que lo envuelve todo. El grotesco diseño de personajes y escenarios, la maestría con la que se manejan luces y sombras... todo coronado con unos terroríficos efectos de sonido que seguro hemos creído oír alguna vez estando solos en casa. Entre 10 y 15 horas en las que el miedo a avanzar no para de crecer. Si se nos hacen cortas, no tenemos más que ir a por los numerosos coleccionables. Otro reto digno de ser superado. ¿Te atreves con todo?



En plena persecución llegamos a pasar auténtico miedo. Estas escenas surgen sin que las esperemos y, para colmo, la vibración HD nos transmite el latido nervioso de Six... ¡brutal!





La mayor parte del tiempo tenemos la típica vista cenital de los RPG clásicos, pero este juego se atreve con todo. Scroll lateral 2D, peleas a lo Final Fantasy...



¡También "modo Doom"! Nos encontramos unas gafas 3D en el suelo y... ¡toma ya! Otra de forma de juego más. Es, además, la única con botón de salto.









Descargas **Switch**



Género	**Av. Gráfica**
Comp.	**Celery Emblem**
Jugadores	**1**
Precio	**5,99€**
Idioma	**Español**
Tamaño	**2,3 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★☆☆
Duración	★☆☆☆

Valoración

Tan extravagante como divertido, este primer episodio es una genial (aunque breve) demostración de posibilidades para el resto de la trilogía.

Total
77

Baobabs Mausoleum
Episode 1: Ovnifagos Don't Eat Flamingos
Genialidades llegadas de otra época

Zerouno Games entra con fuerza en Switch gracias a un título que hace honor a su lema: indie, extraño y experimental. Con algo de retraso, pero ya está con nosotros el primer episodio de la obra de Jacob Jazz. ¿Mentes abiertas? ¡Empieza el show!

Preguntas abiertas

Todo sucede en Flamingo's Creek, un pueblo que aparece el 11 de marzo de cada 25 años, y en el que Watracio Walpurgis se ha perdido tras un accidente de coche. Se trata de nuestro protagonista, que es **una especie de berenjena vampírica, agente de la ley**. Los habitantes del pueblo son igualmente extraños, pero de una forma que nos atrapa como una buena peli de Tim Burton, o un capítulo de Expediente X o Twin Peaks. Estos universos forman parte de los continuos homenajes que llenan una aventura compuesta por **muy distintos géneros, que encajan a la perfección**: tan pronto es una aventura gráfica clásica, como un shooter plataformero en primera persona. Lo que se mantiene es la mecánica fundamental, que consiste en, a través de diálogos, resolver el puzle que nos saque de la mazmorra de turno. Así, hasta tratar de saber "quién es el habitante 64". Todo lleno de genialidad, y con un logrado estilo retro... pero, al terminarlo en unas escasas tres horas, nos acordamos de que estamos ante una primera parte de tres. Eso sí, muy económica y disfrutable.

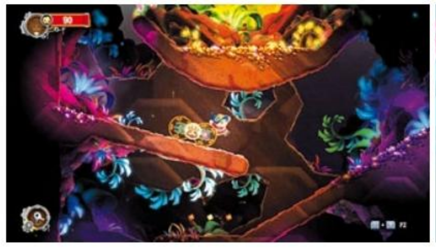


Mazmorras y puzles pueblan el recorrido. Ya sea al estilo Zelda, o mediante el uso de algún objeto clave, hay que ingeniárselas para poder avanzar.

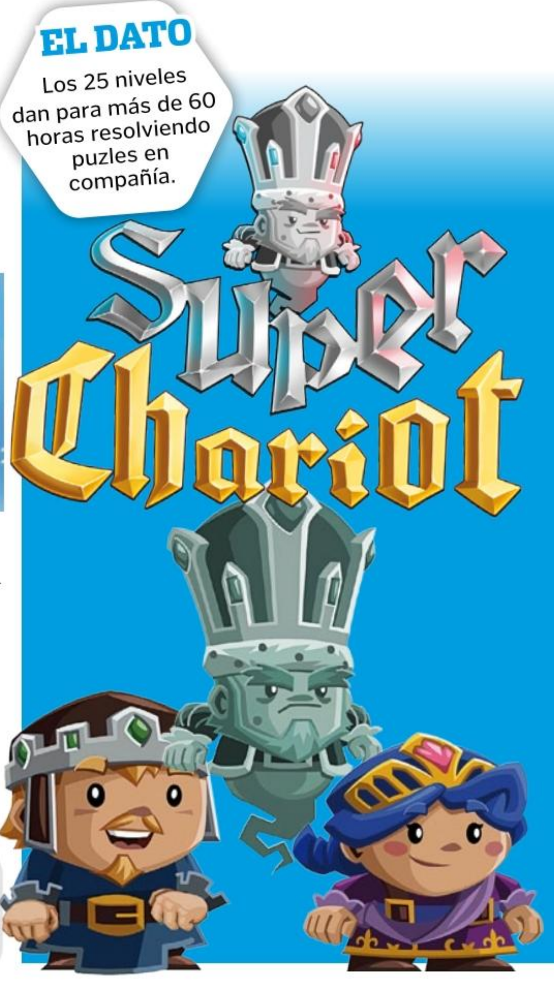
Consola Switch Tipo Plataformas Compañía Microids Jug. 1-2 Precio 19,99 € Edad +3

Super Chariot

De este carro se tira en equipo




EL DATO
Los 25 niveles dan para más de 60 horas resolviendo puzles en compañía.



Hace tres años que este ingenioso plataformas nos conquistó en Wii U, y ahora, más cargado de niveles y herramientas, da un salto a Switch que le sienta de miedo. Eso es lo que sufren la princesa y su prometido al ver al fantasma del rey salir de su propio carruaje fúnebre, aunque, en el fondo, este gruñón personaje lo que da es el punto cómico a **una exploración, llena de puzles, con el carro como protagonista**. A lo largo de 25 largos niveles por las catacumbas del reino, vamos arrastrando a su majestad, mientras recogemos todas las riquezas que hay escondidas. El recorrido, si bien no es demasiado variado, resulta divertido gracias a su jugabilidad. Casi como si de Snipperclips se tratase, además de acabar con algunos bichejos a espadazos, todo se basa en ponerse de acuerdo para agarrar, contrapesar y tirar del carro. Es algo que funciona de lujo gracias a **unas físicas realmente geniales**. ¡Hasta hay un botón para "chocar los cinco"! Jugar solos, por el contrario, no tiene mucho sentido, ya que hay cosas que ni se puede hacer. 

Valoración	Total
Tan divertido como en Wii U, pero con aún más contenido. Pierde mucho jugando solos.	78

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Aventura-RPG Compañía Curve Digital Jug. 1 Precio 24,99€ Edad +12

Smoke and Sacrifice

Aventura de supervivencia, en un pesadillesco mundo abierto, que engancha por un apartado artístico impresionante. La historia tiene su miga, con una protagonista fuerte, oscuros secretos, y la presencia del humo, pero flaquea en el desarrollo, con una interfaz algo incómoda. Asegura largas horas de exploración.



Total 74

Consola Switch Tipo Acción-Plataformas Compañía WayForward Jug. 1 Precio 24,29€ Edad +12

Shantae: Half-Genie Hero UE

Tercera aventura de la genio en Switch, que es la Ultimate Edition de la que ya salió hace un año (y en 2016 en Wii U). Ahora, al genial plataformas en alta definición que ya conocíamos, se unen todos los extras publicados. ¡8 modos en total! Acción clásica, graficazos, variedad de atuendos, mucho baile... ¡y qué pelazo!



Total 82

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Acción- Naves Compañía Nicalis Jug. 1-2 Precio 14,99€ Edad +7

Ikaruga

La joyaza de recreativos y GameCube, puede que el mejor juego de naves de siempre, a precio increíble, en HD, con tablas online, vibración, galerías... ¡y se puede poner en vertical! Su gran jugabilidad se basa en la polaridad de la nave: cambiamos entre claro y oscuro con un botón, de forma que los disparos de nuestro tono nos dan energía, y los otros nos destruyen. El diseño de niveles es tan épico como su dificultad



Total 91

Rol clásico, pero con toques "modernos," será la propuesta de esta aventura.



Octopath Traveler

- ROL
- SQUARE ENIX
- 13 DE JULIO



Un viaje mágico

Lo clásico y lo moderno irán de la mano en este enorme RPG. El éxito de esta combinación lo colocará en una posición de lujo para convertirse en un de los grandes del género en Switch.

El próximo mito de los juegos de rol

Muy atentos a la aventura que ya casi tiene lista Square Enix. La compañía, creadora de sagas míticas como Dragon Quest o Final Fantasy, está volcando sus más de 30 años de experiencia en un RPG que promete ser único. ¡Y exclusivo para Switch!

Un clásico moderno

Si habéis probado **la demo del juego, disponible en la eShop**, seguro que lo primero que os ha llamado la atención son los gráficos. Sus autores han bautizado a la tecnología utilizada como "HD-2D". En esencia, consiste en combinar elementos en 3D con arte pixelado en 2D. ¡Y el resultado es una pasada! Logra trasladarnos a la era de los grandes RPG de Super Nintendo, pero con un aspecto muy llamativo y actual. Por suerte, el apartado técnico no será lo único que apueste por esta fórmula de clásico renovado. Todos los aspectos de la aventura seguirán esa misma línea, como, por ejemplo, el estilo de lucha. Los combates contarán con **un tradicional sistema de turnos**, pero añadirán algunos elementos muy originales. El más importante será el Modo Impulso, que nos permitirá causar más daño o aturdir a los enemigos durante un turno. Gestionar bien su uso será determinante, ya que la energía se rellenará poco a poco. Pero eso no amedrentará a los ocho protagonistas. Sí, habéis leído bien: **¡podremos iniciar la aventura con ocho héroes diferentes!** Pero lo mejor es que cada uno empezará desde un lugar en particular, protagonizando así una historia propia que, además, adaptará todas las ➲



OLBERIC

Este fiero guerrero será uno de los ocho protagonistas. Su destreza con la espada será solo comparable a su sed de venganza. ¿Qué oscura historia esconderá?

LOS MEJORES JUEGOS QUE VIENEN



pág 58 SPLATOON 2: OCTO EXPANSIÓN

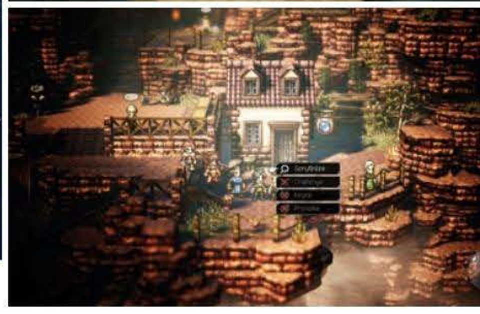
pág 60 CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY



pág 62 WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS







Osterra, el mundo del juego, lucirá así de espectacular.

EL APARTADO GRÁFICO SERÁ UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE RPG. ¡NOS ENCANTA SU GENIAL MEZCLA DE 3D CON ARTE PIXELADO!



Cada personaje iniciará la aventura en un lugar diferente. Podremos elegir a cualquiera.



APUNTA A CLÁSICO

La primera toma de contacto con la obra de Square Enix nos ha encandilado. Sus gráficos y banda sonora no dejan indiferente, y, a la hora de jugar, ofrece la mezcla justa entre rol tradicional e innovación. Todo con 8 buenos personajes, y durante muchas horas.



Acciones de Senda y sistema de trabajo

A la hora de explorar, los ocho héroes tendrán una habilidades "de campo" exclusivas: por ejemplo, la bailarina Primrose podrá seducir a los aldeanos para hacer que la acompañen, y Cyrus, el erudito, será capaz de escrutar. Esta acción le permitirá descubrir información secreta de otros personajes. Por su parte, todos los héroes podrán aprender el "trabajo" de otro personaje (ladrón, guerrero...etc.). Hacerlo no les servirá para realizar sus Acciones de Senda asociadas (seducir, escrutar, retar a un duelo...), pero sí para desplegar todas las habilidades de ese oficio particular en combate.

mecánicas a sus **habilidades únicas, llamadas acciones de senda**. Así, el guerrero Olberic podrá retar a un duelo a casi cualquier lugareño, o Therion, un astuto ladrón, será capaz de lograr objetos exclusivos. Todas estas interacciones se realizarán mientras exploramos un precioso mundo, de corte medieval, repleto de vida y secretos bien ocultos.

Mucho por descubrir

El mimo que han demostrado los desarrolladores, que incluso han ajustado todo en base a la opinión de los jugadores de la demo, nos lleva a pensar que Octopath Traveler será un RPG muy cuidado y profundo. Eso sí, para realizar este avance solo hemos podido rascar la superficie del gran universo que albergará, lo que hace que no tengamos más remedio que dejarnos un montón de interrogantes en el tintero. ¿Qué motivará a ocho personas, totalmente distintas, a iniciar un viaje tan imponente? ¿En qué momento de la aventura se cruzarán sus caminos? Puede que nosotros ya conozcamos algunas de estas respuestas, pero nos toca guardar el secreto... ¡hasta el análisis del próximo número! La espera, ya veréis, merecerá la pena.

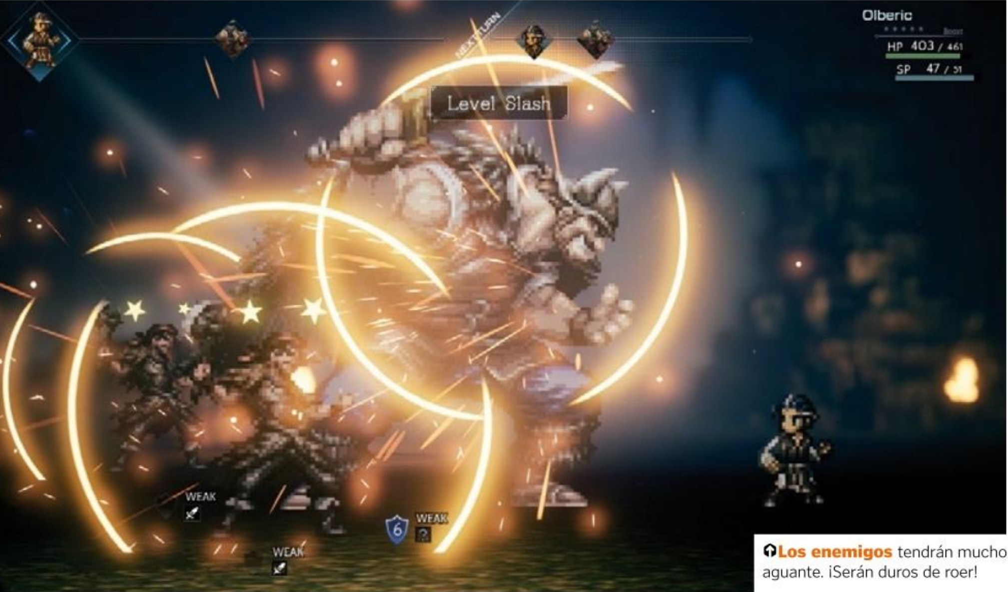
Primera impresión

Reinventa de forma genial los RPG clásicos.

Los combates aleatorios pueden hacerse un poco largos.







Los enemigos tendrán mucho aguante. ¡Serán duros de roer!







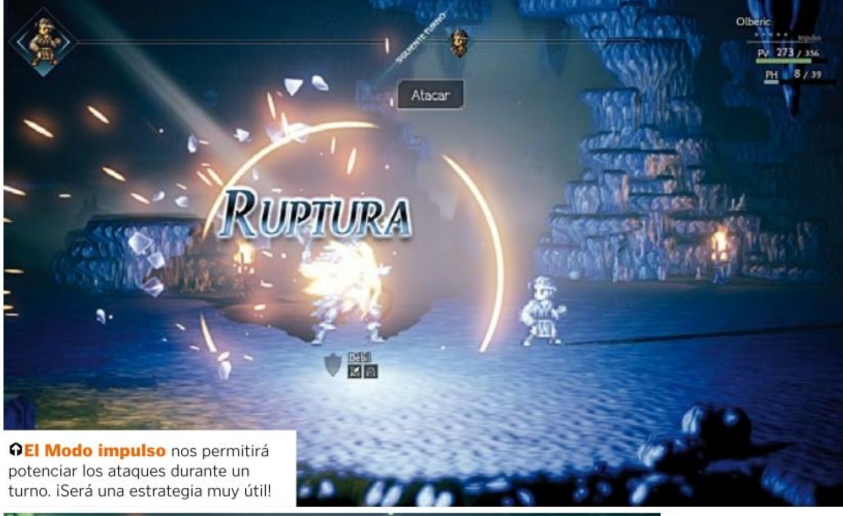
LOS COMBATES SERÁN TAN ESTRATÉGICOS COMO EXIGENTES. EN GENERAL, TENDRÁN UNA DURACIÓN MUY EXTENSA.



PURO ARTE

A nivel artístico, Octopath Traveler no podrá estar más cuidado. Solo tenéis que ver las preciosas ilustraciones que sirven de ambientación.





El Modo impulso nos permitirá potenciar los ataques durante un turno. ¡Será una estrategia muy útil!



Las debilidades de cada enemigo serán distintas. Descubrirlas y atacarlas sin cesar nos otorgará una gran ventaja en combate.

EL DATO
Se trata del primer contenido de pago de una saga que, por supuesto, seguirá creciendo gratis.

La nueva aventura nos obligará a desplazarnos en metro, acompañados de todo tipo de personajes inéditos. Espera… ¿ese "viejales" de ahí no es el Capitán Jibión?



ACCIÓN (DLC)
NINTENDO
YA DISPONIBLE



La tinta se expande

Splatoon 2 lleva ya casi un año en la cumbre del super catálogo de Switch pero, lejos de caer, cada vez se hace más grande. La familia crece con dos nuevos personajes jugables, y la experiencia "1 player" suma un modo historia que prácticamente parece un juego nuevo.



Splatoon 2 Octo Expansión

La familia más pintona vuelve a crecer

Sin apenas darnos tiempo para hacernos con las novedades de la última gran actualización, ya tenemos este tremendo nuevo… ¿juego? Abrid bien los ojos, que venimos cargaditos de "octoinformación".

Splatoon para rato

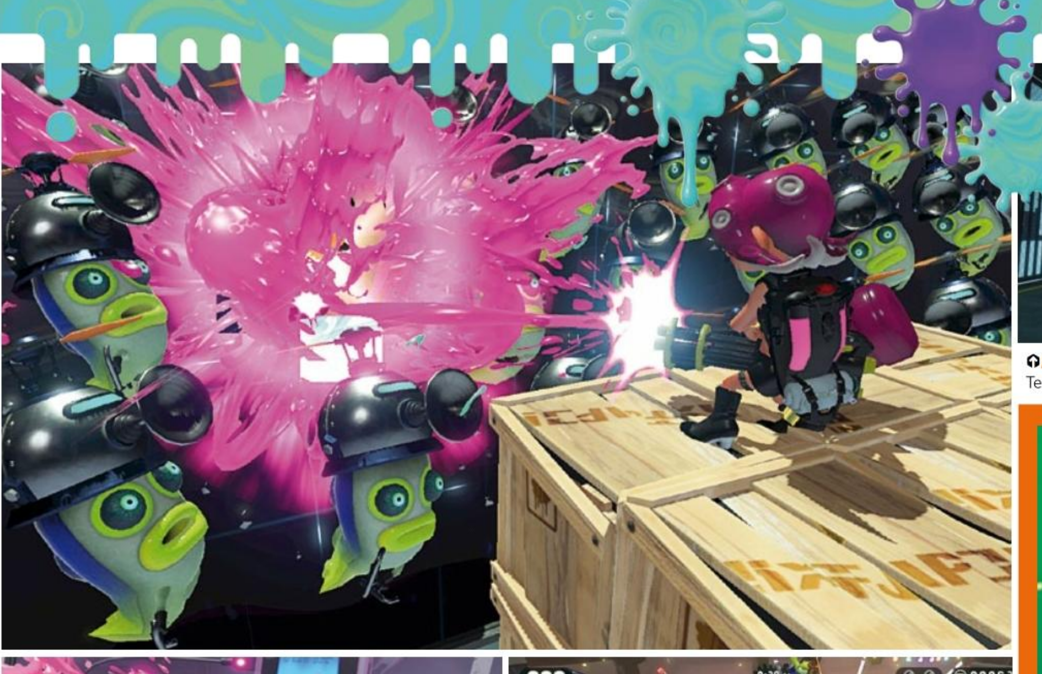
De manera paralela a las constantes ampliaciones gratuitas, este nuevo contenido llega, por 19,99 €, para multiplicar las horas y la diversión del modo para un jugador. Ojo, que incluye **más de 80 misiones… ¡y dos personajes nuevos!** Y es que, una vez las completemos todas con éxito, Octoling Chica y Octoling Chico serán también seleccionables en los distintos modos multijugador. Pero antes tocará hacer buen uso de nuestro bono de metro. Con él, pagaremos el acceso a las misiones, para las que podremos elegir entre uno y tres kits de armamento disponibles. La recompensa por superarlas variará según el que elijamos, por lo que entrará también en juego la estrategia: ¿ser valientes para ganar más créditos, o intentarlo mejor con el arma recomendada? En cualquier caso, ¡algunas misiones serán dificilísimas! Hablamos de carreras imposibles, escenarios que se destruirán bajo nuestros pies, montones de enemigos a destruir contrarreloj… **un auténtico reto de plataformeo**, mucho más orientado esta vez a la velocidad y las acrobacias. Y esto no será todo… Con la descarga obtenemos además el octoequipamiento: contenido extra exclusivo para el multijugador. ¡Qué pasada!

Primera impresión

- **Escenarios frenéticos.**
- **Las misiones son más bien cortas.**

INKLINGS
Se acaba la hegemonía de estos adolescentes calamares humanoides. Ahora compartirán protagonismo con sus parientes de 8 tentáculos.







Al inicio de cada misión solo dispondremos de 3 vidas. Tendremos que aprovecharlas para ganar dinero con ellas.



¡Empezamos de cero!

Como si estuviésemos estrenando juego nuevo, podemos elegir el sexo de nuestro avatar Octariano antes de la aventura. También podremos personalizar algunos de sus rasgos más característicos.





Los nuevos niveles son una locura. Esta carrera contrarreloj dentro de la Tintasfera es un claro ejemplo.

PULPOS

La contrapartida de nuestros queridos calamares no podía ser otra que un pulpo. Cabeza redonda, ojos separados y un señorial bigote por tentáculos.

OCTOLINGS

¡La octomanía se acerca a Cromópolis! Luciendo pelazo, vienen dispuestos a dominar las batallas de tinta... ¡y de moda!





Cada billete de metro tiene precio. Este, en concreto, cuesta 500. Con la Megabarredora iremos mejor preparados... pero ganaremos menos.

LO DE ESTE JUEGO ES...

¡Increíble! ¿Más de 80 misiones extra? ¿Un año después de su salida? Jugar a Splatoon 2 ya era un reto distinto cada mes, con nuevas armas y escenarios que dominar, pero lo de esta expansión es lo más. Muchas horas extra de diversión, y con una experiencia de juego que promete ser aún más alocada. ¡Bienvenidos, Octolings!

¡Nuevos amiibo! Uno de los muchos bombazos del E3 fue anunciarlos tras el campeonato.



EL DATO
Por menos de 40 euros tendremos en la TV, o en la palma de la mano, tres grandes clásicos en HD.

Hay fases en 2D que se superan como si de un plataformas clásico se tratara. ¡Son de lo más variadas!



- PLATAFORMAS
- ACTIVISION
- 29 DE JUNIO



Vuelve todo un mito

Coincidir en el tiempo con Super Mario 64 y destacar en su género... tuvo mucho mérito. Este "tres en uno" en HD será la mejor formar de entender por qué este gran personaje, que ahora no salta como antes, es un grande de la historia "consolera".

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Tres clásicos fresquitos para el verano

Está a punto de llegar a Switch uno de esos personajes que han tenido el honor de rivalizar con Mario. Si Sonic fue la mascota de SEGA, Crash fue el gran plataformas de la primera PlayStation. Y ya que viene, pues lo hace a lo grande, icon **sus tres primeros clasicazos** completamente remasterizados!

A saltar como locos

El primer Crash data de 1996, el segundo del 97 y Crash Bandicoot 3 salió en 1998. Parece poca distancia, pero ahora podremos ser testigos de la tremenda evolución entre juego y juego. El primero es algo lineal, y bastante difícil, pero es el que estableció las bases de la saga. El segundo innovó más, y ofrece escenarios con más secretos y situaciones. Será el tercero, como era de esperar, el que más nos hará disfrutar, gracias a la variedad de jefes finales (con un diseño que nos pondrá las cosas muy difíciles), y un montón de vehículos para superar los niveles. Además de divertidos y variados, los tres juegos se verán genial gracias a **un intenso proceso de remasterización** con el que casi podemos "tocar" el pelito de los protagonistas. Se acerca la hora de volver a disfrutar con los títulos que dieron origen a uno de los grandes personajes de los videojuegos.

Primera impresión

Variedad de situaciones y un montón de niveles.

El primero puede hacerse algo pesado actualmente.

MÁS DE 100 NIVELES, Y MUCHA VARIEDAD, EN TRES JUEGOS INTEMPORALES.

NEO CORTEX

¡El malísimo! Se dedica a experimentar con animales, pero Crash Bandicoot le ha salido por la culata.









¡Cuidado con las cajas! Unas nos dan manzanas, pero otras son explosivas y acabarán con nuestras preciadas vidas.



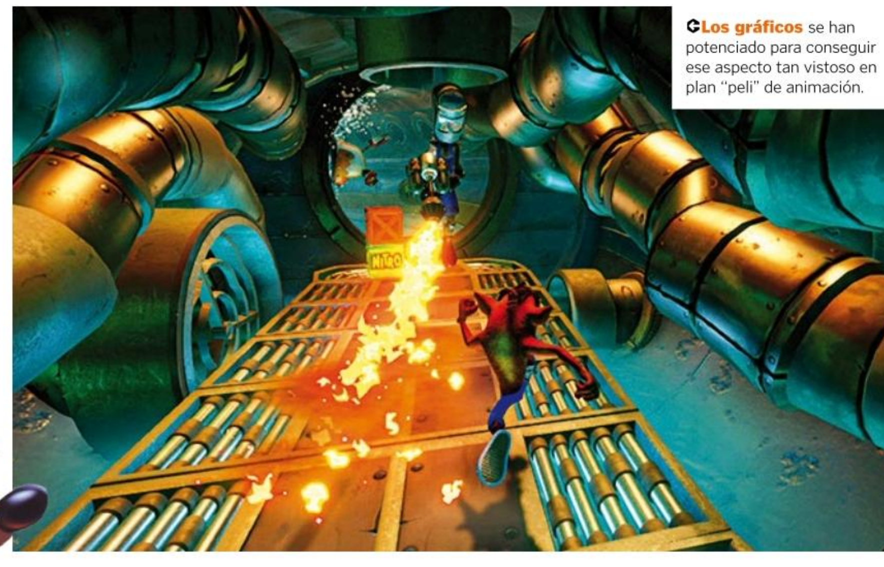
Mil formas de movernos

Los vehículos han sido siempre una constante en la saga, pero sobre todo en la tercera entrega, donde se intercalarán en los niveles. Al estilo de los trajes de Mario, aportarán mucho dinamismo.





Las persecuciones nos obligan a correr "hacia la pantalla". Pondrán a prueba nuestra paciencia y reflejos.



Los gráficos se han potenciado para conseguir ese aspecto tan vistoso en plan "peli" de animación.

CRASH

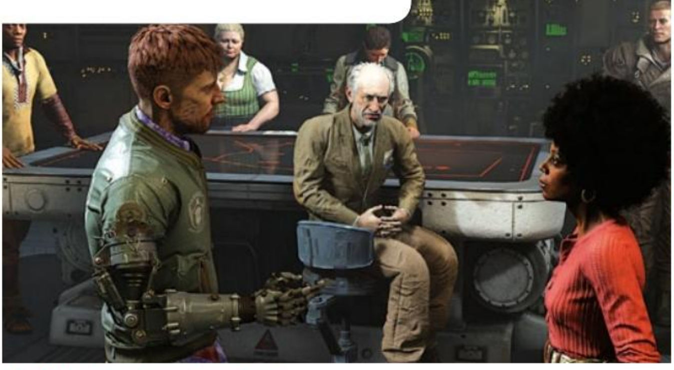
El absoluto protagonista. Está algo loco, pero saltar y girar se le da de miedo, lo que le permitirá detener a Cortex. No estará solo, ya que podremos manejar a Coco, su hermana.

COMO ANILLO AL DEDO

En Switch ya hay maravillosos plataformas, como Super Mario Odyssey o Celeste, pero Crash Bandicoot puede dar un toque de variedad gracias a un planteamiento muy particular. Constantemente se mezclan perspectivas, y el desarrollo será muy variado... ¡Además de ser todo un tres en uno!



Las fases acuáticas, en el patín o en la moto de agua, nos animan a jugar de forma diferente.



➲**La historia será muy importante,** y se contará en parte gracias a las numerosas escenas de vídeo que hacen avanzar la trama. Toda una peli de acción en Switch.



➲**¡A dos manos!** La sensación de disparar un arma solo será superada... ¡si disparamos con dos! Enfrentarse a bestias mecánicas con dos ametralladoras a la vez va a ser lo más.









- SHOOTER
- BETHESDA
- 29 DE JUNIO

Wolfenstein II
The New Colossus

Hora sacar a los nazis de nuestros hogares



Un socio ideal

Bethesda continúa su apoyo a Nintendo Switch con otro de sus grandes cracks. Tras los impresionantes Doom y Skyrim, toca volver a sumergirse en una gran aventura para un jugador.

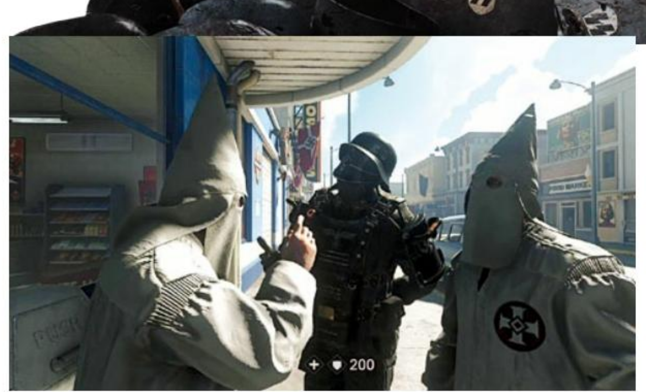
Los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial y han tomado los Estados Unidos. ¡Menuda papeleta! Sin embargo, no todo estará perdido. De la mano de B. J. Blazkowicz y la resistencia, lucharemos en la Segunda Revolución Americana contra las tropas de Hitler y de la malvada Frau Engel.

¡Dispara primero!

Aunque la historia pinta de lo más dura (pero con su punto de humor), será ante todo **un juego de pura acción en primera persona**. Bethesda maneja esa faceta a la perfección, y esta entrega recogerá además elementos de los títulos iniciales de la saga. Por ejemplo, no habrá regeneración automática de salud o armadura, tendremos que agacharnos para coger munición y... ¿qué es eso de las coberturas? La acción será desenfrenada, con tiroteos tremendos contra enemigos muy avanzados tecnológicamente. Las batallas se librarán en ciudades como Manhattan, Roswell, Nueva Orleans... todas con una impresionante estética posnuclear. Para triunfar, contaremos con un nuevo y exclusivo sistema de control por movimientos, tanto para los Joy-Con como para el Mando Pro. ¡Qué ganas de verlo también en la pantalla de Switch!

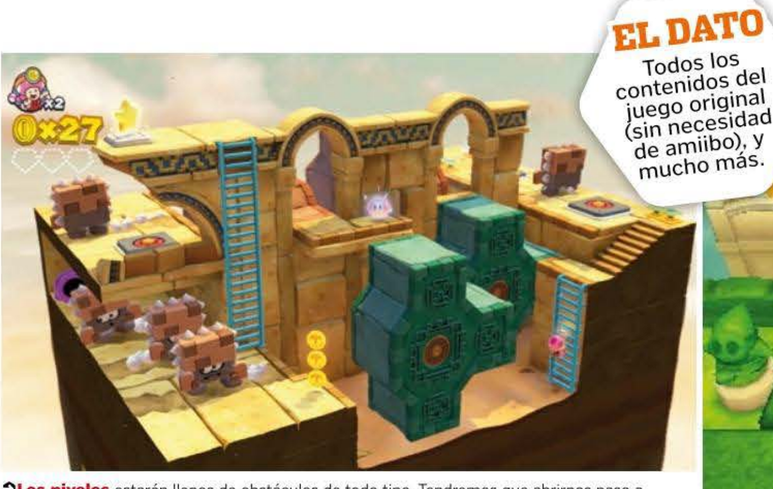
Primera impresión

- **Acción salvaje al estilo de la "vieja escuela".**
- **Descarga de datos obligada.**



➲**Sin cortarse un pelo.** Habrá violencia (muy) explícita, pero también una crítica feroz a la sociedad. Todo ello, con una pizca de humor muy salvaje.

EL DATO
Todos los contenidos del juego original (sin necesidad de amiibo), y mucho más.



Los niveles estarán llenos de obstáculos de todo tipo. Tendremos que abrirnos paso a través de enormes enemigos y plataformas mientras encontramos secretos ocultos.



Super Mario Odyssey servirá de inspiración a una buena ración de niveles. Empezando por Nueva Donk, podremos visitar algunos de los escenarios clave del juegazo de Mario.



¡También en 3DS! Los gráficos tridimensionales, unidos a los controles de la pantalla táctil, nos harán sentir que tenemos un auténtico minijardín en nuestras manos. ¡Y mirad cómo luce!



- PUZLES
- NINTENDO
- 13 DE JULIO



Captain Toad
Treasure Tracker

Vuelve Toad, ¡y por partida doble!

La primera aventura en solitario del simpático personaje del Reino Champiñón dará pronto el salto a las consolas actuales... ¡y con niveles de Super Mario Odyssey! Además, innovará en Switch con multijugador, y en 3DS con controles táctiles específicos.

Juntos ante el peligro

De nuevo, nuestra misión será recuperar la hiperestrella que tanto les ha costado encontrar a los buscatesoros, Toad y Toadette, de las garras de un avaricioso pájaro. Para ello, les guiaremos a través de **decenas de niveles repletos de monedas, gemas y estrellas por recoger**. Todos ellos inspirados en los minijardines japoneses Hakoniwa. ¡Pero no será nada fácil! Los escenarios estarán llenos de obstáculos y enemigos dispuestos a ponernos las cosas difíciles, aunque esta vez podremos rotar la cámara e incluso acercar la imagen para buscar mejor los tesoros.

Primera impresión

- **Gran cantidad de niveles.**
- **Si ya tienes el de Wii U...**

Uno o dos jugadores

Uno de los mayores atractivos de esta edición será la posibilidad de jugar todos los niveles en compañía. Tan solo tendremos que darle un Joy-Con a un amigo para disfrutar juntos de la aventura. ¡Diversión x2!



Jugando en compañía. Mientras uno de nosotros controle a Toad, el otro le ayudará lanzando nabos a los enemigos.

La lucha, según Nintendo

La saga Super Smash Bros. es diferente a todos los juegos del género. ¡La repasamos!



JUNTOS, PERO NO REVUELTOS. Cada entrega ha ido añadiendo más y más personajes de franquicias de Nintendo... y de otras compañías.



+info

Masahiro Sakurai es la mente tras Smash Bros. y Kirby. Es un diseñador que mima, sobre todo, la jugabilidad. Ha dirigido juegos como Kid Icarus: Uprising para 3DS. Un crack.

Pocas veces se da la situación de ver una gran franquicia que mantiene la misma visión creativa desde la primera entrega hasta la última. Los directores crean uno o dos juegos... pero luego trabajan en otros proyectos mientras las grandes compañías siguen lanzando secuelas, una tras otra. Eso no ha pasado en la saga Super Smash Bros., y por eso es una de las más especiales del medio.

Un proyecto secreto

Masahiro Sakurai es uno de los diseñadores más talentosos de la industria japonesa. Se unió a HAL Laboratory con solo 19 años, y muy pronto demostró su valía con la creación de Kirby, un personaje que, con 36 años a sus espaldas, sigue muy vivo. En 1996, Sakurai dirigió Kirby Super Star, un juego de plataformas con unos controles muy complejos que se asemejaban a un título de lucha. Ese fue el primer acercamiento de Sakurai al género que ha marcado su carrera. Poco después, **con un equipo de dos personas, comenzó a trabajar en Dragon King: The Fighting Game**, un juego de lucha tridimensional para cuatro jugadores con un control muy similar al de Super Star. Sin embargo, en el 97, el género no pasaba por su mejor momento, y Masahiro sabía que debía conseguir un gancho comercial. ¿Qué tal utilizar personajes de Nintendo? Éxito seguro, debió pensar, pero sabía que no obtendría los derechos así como así. De este modo, empezó a crear el prototipo... que no mostró hasta que estuvo bien pulido.

Éxito arrollador

Aparte de Iwata, que estaba en aquellos años en HAL, pocos confiaban en el éxito del juego. El presupuesto fue minúsculo, y se creó como exclusiva para Japón. Sin embargo, se equivocaban. Cuando Super Smash Bros. llegó en 1999 a Nintendo 64, el éxito fue total. Con solo 12 personajes, el juego



¡El tamaño no importa! El equipo trabajó muy duro para equilibrar a todos los personajes. Al mismo tiempo, todos son muy diferentes.



El porcentaje es esencial. No hay barra de vida, pero cuanto mayor sea el porcentaje, más lejos te lanzarán con cada impacto. Un sistema único.

Dragon King: The Fighting Game

Sakurai quería un juego de pelea tridimensional con multijugador a 4 para N64. El primer prototipo mostraba estos sencillos "muñecos". A la postre, fueron usados en manuales de Smash Bros. para mostrar los diferentes movimientos que cada personaje podía realizar. ¡Buen reciclaje!



¡Cómo hemos cambiado!

Pikachu es más delgado y entrañable.



Kirby luce... prácticamente igual.



Jigglypuff era de los más fáciles de hacer.



Donkey Kong ya tiene detalle en cada pelo.



Mario tiene dedos, y textura en la ropa.



Ness fue una sorpresa... ¡y sigue!







EL DATO
SSB vendió 500.000 copias el primer día, más de 800.000 la primera semana y más de 5,5 millones en total.



El uso de objetos y aliados en la batalla es fundamental para dañar a los rivales. Además, cuando hay algo de barullo en pantalla, viene bien estar atento para intentar sacar el máximo provecho posible.

causó furor en todo el país, tanto, que se llegaron a crear eventos competitivos, algo que se había visto en contadas ocasiones antes (Street Fighter II y poco más). Con **más de un millón de unidades vendidas en poco tiempo**, se tomó la decisión de lanzar el juego en otras regiones, que lo recibieron con los brazos abiertos. Esto dio alas a Sakurai para desarrollar la siguiente entrega, ya con más presupuesto, experiencia y confianza.

Satoru entra en escena

En 2001 llegó Super Smash Bros. Melee, la entrega para GameCube. El juego creció en todos los sentidos: un mayor equipo detrás, 26 personajes, nuevos modos de juego que incluían un modo aventura y, además, un apartado visual que demostraba el poder de la consola. Los márgenes de desarrollo, sin embargo, eran





Melee supuso un importante salto técnico respecto al juego lanzado en Nintendo 64.

La importancia de HAL Laboratory

El estudio lleva creando grandes juegos desde 1982 y está ligado a Nintendo desde el 87. Han trabajado en títulos de Pokémon, pero también en dos sagas que son historia de los videojuegos, y cuyos personajes han aparecido en todas las entregas de Super Smash Bros.



LOLO Y LALA son los protas de Adventures of Lolo, uno de los primeros éxitos de HAL para NES. ¡A ver si llegan a SSB.!



EARTHBOUND. Lucas y Ness son ya clásicos de las peleas.

KIRBY es la estrella de la compañía... y un gran luchador.



ANTES DE SMASH BROS., HAL lanzó Pokémon Stadium para N64, un juego de combate por turnos en gimnasios.

LA SAGA SE HIZO TAN GRANDE QUE HIDEO KOJIMA, DE METAL GEAR, QUISO A SNAKE EN MELEE. FINALMENTE LLEGÓ A BRAWL... ¡Y VOLVERÁ A ULTIMATE!

Luigi cada vez es más único.

Yoshi sigue siendo divino.

Link es mucho más realista.





Fox está lleno de detalles.



Samus ahora es puro brillo.



Falcon... ¡queremos F-Zero!


La llegada de Entrenador Pokémon dio mucho juego, ya que cada una de las tres criaturas tenía sus propios ataques.


Conseguir la bola Smash nos otorga el poder de realizar un espectacular ataque. Como mínimo, seguro que tiramos a un par de rivales.


Los acciones son diferentes a las de otros juegos de lucha. Un estilo de verdad inimitable.

Llega un emisario subespacial

La llegada de SSB Brawl fue un acierto, no solo para revitalizar la saga en una consola superventas como Wii, sino para demostrar que un juego de lucha podía tener un modo historia a la altura. En Melee se exploró el modo Aventura, pero en Brawl la historia se llevó a otro nivel. El acabado técnico era espectacular y, además de niveles de combate y cooperativo, había fases de desplazamiento lateral que recuerdan a juegos de Kirby. Está claro que la bola rosa es muy importante para Sakurai y para la propia saga, hasta el punto de que ambas comparten objetos y enemigos finales, como Master Hand y Crazy Hand.



CADA PERSONAJE tiene sus habilidades, y todas están muy equilibradas en combate.


LAS CINEMÁTICAS, creadas junto a otros estudios, están de lo más cuidadas.


HAY PELEAS CONTRA AMIGOS, ya que la base no deja de ser la de un juego de combate.



PERO HAY ENEMIGOS FINALES con un gran diseño y capaces de hacernos sudar en ocasiones.

estrechos, y el equipo, literalmente, no llegaba a la fecha señalada para el lanzamiento. Satoru Iwata pasó de dar consejos en el primer juego a volver a remangarse para ayudar directamente en el desarrollo, siendo esta la última vez que participara de manera tan activa en un juego. Corrigió bugs y algunos elementos de diseño y fue, básicamente, el responsable de que SSBM llegará a las tiendas cuando debía. ¿El resultado? Éxito rotundo gracias a unas mecánicas y un control excelentes. Tanto fue así, que hoy sigue siendo protagonista en torneos de videojuegos de primer nivel. Vendió más de 7,1 millones de unidades, convirtiéndose en el título más exitoso de la consola.

El renacer de la saga

Pese al éxito, Sakurai se marchó de HAL, cansado de que la prensa le agobiara cada vez que estaba desarrollando un nuevo juego. Eso sí, aunque no volvió a crear un juego de Kirby, sí ha seguido como director de la saga SSB. **En el E3 de 2005, Iwata anunció que un nuevo SSB estaba en desarrollo, algo que pilló por sorpresa a Sakurai**. Cuando acabó la conferencia, Iwata y Masahiro se reunieron, y Satoru logró convencer al diseñador para que tomara las riendas del desarrollo. Así, los más de 100 trabajadores de Brawl tuvieron acceso a la experiencia de Sakurai, además de al material de Melee, gracias a la colaboración total de HAL Laboratory. El resultado fue

• 1999
Super Smash Bros. / Nintendo 64
12 personajes y un modo multijugador revolucionario para cuatro jugadores.



• 2001
Super Smash Bros. Melee / GameCube
26 personajes, 29 escenarios, modo aventura y varios minijuegos.



• 2008
Super Smash Bros. Brawl / Wii
37 personajes, 39 escenarios, modo historia, y gran profundidad jugable.





iPeach contra Mario! Unir personajes de varias sagas de Nintendo permite crear enfrentamientos insospechados… ¡y de lo más divertidos!

un Smash Bros enorme, con 37 personajes, 39 escenarios y muchísimas pistas sonoras. Esto obligó a utilizar un disco de doble capa para que el juego "entrara" en la consola. Es el único en necesitar algo así, junto a Metroid: Other M. Y sí, hay que volver a señalar las ventas: más de 13 millones, una auténtica locura.

Mirando al futuro

Tras el huracán Brawl, llegaron los SSB. de Wii U y 3DS, que supusieron un cierto paso atrás para los fans. El no incluir un modo historia fue una gran decepción, y los Mii no convencieron como luchadores. La versión de Wii U es la menos vendida de la saga, con "apenas" 5,3 millones de unidades. La de 3DS, gracias al tirón de la consola, sí se coló en 9,2 millones de hogares. Cifra que, a buen seguro, batirá el próximo Ultimate de Switch. 66 luchadores y nuevas opciones llegan para que así sea. Lo que es seguro es que el espíritu de aquel primer juego de Sakurai e Iwata siempre vivirá en cada edición. ¡A disfrutarlas!

+info

Satoru Iwata fue el CEO más carismático e ingenioso de Nintendo, además de un programador brillante que ayudó a materializar todas las ideas de Sakurai.

Unos distinguidos invitados

Con Brawl y los Smash Bros. de Wii U y 3DS, llegaron personajes de otras compañías que pronto volverá en Switch. Los amiibo también se unieron a la fiesta en 2014, y permiten guardar perfil y compartir datos entre versiones del juego.



BAYONETTA ha sido el último DLC.



CLOUD llegó junto a dos geniales amiibo.







RYU, de Street Fighter, ya es fijo.

SNAKE se estrenó en Brawl para Wii.

MEGA MAN llegó de inicio a Wii U y 3DS.

INKLING chica (y chico)... ¡al Ultimate!



LINK lleva en SSB desde el inicio. Este amiibo, con la estética de Twilight Princess, es de los más vendidos.



MARIO fue, cómo no, el amiibo que Iwata usó en la presentación de las figuras.



CHARIZARD tiene un tamaño considerable y fue uno de los que se agotó rápidamente tras el lanzamiento.



PIKACHU no necesita presentación, y es de los amiibo más populares.



Los efectos en pantalla en la versión de Wii U son fantásticos. Casi es como ver una película de animación en alta definición.



La variedad de personajes alcanzará en Switch una cifra de vértigo, y eso que cada uno mantendrá sus características propias.

Todo un deporte

Melee y Brawl son dos juegos adorados por los usuarios, y el foco de atención en eventos competitivos de deportes electrónicos, como el EVO. Las partidas son espectaculares.



2014
Super Smash Bros. for 3DS
56 personajes, 42 escenarios... y llegan los DLC.



2014
Super Smash Bros. for Wii U
Mismo contenido que en 3DS, con los Mii incluidos.



2018
Super Smash Bros. Ultimate/NS
Todos los luchadores para una edición histórica.



Especial E3

10 bombazos que dejaron huella

Nintendo tiene la gran tradición de poner patas arriba los E3. Estos fueron algunos de los juegos y consolas que revolucionaron la feria angelina.

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES / E3 2003

Aunque Nintendo había anunciado un par de semanas antes su asociación con Konami para llevar a Solid Snake a Game Cube, el E3 de 2003 fue el marco elegido para mostrar a la prensa el espectacular remake que estaban produciendo los canadienses Silicon Knights, creadores de Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Hideo Kojima ejerció de productor en un port absolutamente memorable, que dejó para la historia las cinemáticas creadas por el director japonés Ryuhei Kitamura.





METROID II: RETURN OF SAMUS / E3 2017

Durante la conferencia del E3 2017, Nintendo había desatado la euforia de los fans de Samus Aran al anunciar Metroid Prime 4 para Nintendo Switch. Pocos podían imaginar que la compañía se había reservado otro bombazo para la primera retransmisión del Nintendo Treehouse, justo al finalizar el vídeo. Nada menos que el inminente lanzamiento de un remake para 3DS del clásico Metroid II, de Game Boy, realizado por la madrileña MercurySteam. La presentación del juego, cuyo desarrollo había sido guardado con el máximo secreto, contó con la participación de Yoshio Sakamoto (el hombre que creó Metroid junto a Gunpei Yokoi) y José Luis Márquez, Director Creativo de MercurySteam. Todo un orgullo para la industria española del videojuego.







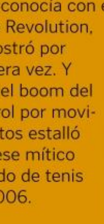
3DS / E3 2010

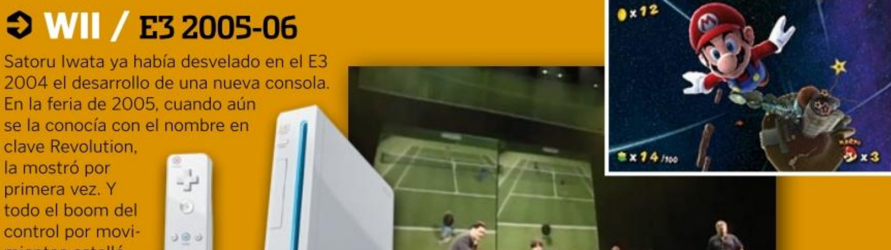
Un escueto comunicado oficial, con fecha del 23 de marzo, había desvelado el nombre de la sucesora de DS, pero Nintendo esperó al E3 2010 para mostrarla por primera vez, dejando (otra vez) a la prensa atónita. Para poder probarla había que soportar horas de cola, pero daba igual. No podías volverte a tu país sin ver por ti mismo aquellas espectaculares 3D sin gafas de las que todos hablaban.



WII / E3 2005-06

Satoru Iwata ya había desvelado en el E3 2004 el desarrollo de una nueva consola. En la feria de 2005, cuando aún se la conocía con el nombre en clave Revolution, la mostró por primera vez. Y todo el boom del control por movimientos estalló con ese mítico partido de tenis en 2006.









SUPER MARIO GALAXY / E3 2006

Aquel E3 estuvo dominado por Wii, y por supuesto Nintendo no dejó pasar la oportunidad de enseñar, brevemente, cómo sería la primera aventura de Mario para su nueva consola... aunque el juego finalmente no llegaría a las tiendas hasta noviembre de 2007. Por cierto, su secuela también eligió una conferencia del E3, concretamente la edición de 2009, para darse a conocer.

amiibo / E3 2014

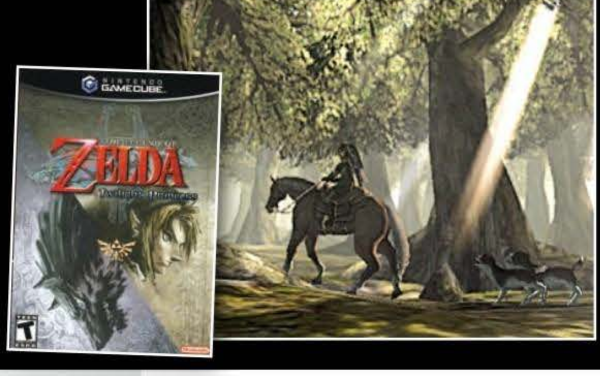
Nintendo ya había experimentado en 2013 con el lector NFC de Wii U de la mano de Pokémon Rumble U, pero nadie podía sospechar, antes de aquel E3, la fiebre que se iba a desatar tras desvelarse unas figuras capaces de desbloquear extras en nuestros juegos favoritos. La primera oleada de amiibo llegó a España el 21 de noviembre de 2014, y no tardaron en volar de las estanterías. Un fenómeno que no ha dejado de repetirse con cada nueva remesa.





ZELDA TWILIGHT PRINCESS / E3 2004

Uno de los momentos más icónicos de la historia de los E3 fue la irrupción de Shigeru Miyamoto, espada y escudo en ristre, tras la presentación del primer tráiler de The Legend of Zelda: Twilight Princess. La audiencia del Kodak Theatre ya estaba enfervorecida al ver a un Link adulto combatiendo mientras atronaba el tema de Conan de Basil Poledouris, pero cuando las luces se apagaron para recibir a Miyamoto... ¡el auditorio se vino abajo!





STAR WARS BS II: ROGUE LEADER / E3 2001

Factor 5 ya había mostrado una impresionante demo técnica en el Space World 2000, pero aquello no era nada comparado a lo que se desveló en la conferencia del E3 2001. El mundo se detuvo atónito para ver el ataque a la Estrella de la Muerte, recreado en tiempo real con una GC.



NINTENDO DS / E3 2004

Nintendo se presentó en la feria con el prototipo de su nueva portátil, provocando un auténtico terremoto entre la prensa y, por extensión, el resto del planeta. Aquella consola, con su doble pantalla y un diseño "de concha", recordaba a las clásicas Game & Watch... pero la manera de jugar con ella no se parecía a nada visto hasta la fecha. ¿Resultado? 155 millones de consolas vendidas.



SUPER SMASH BROS. MELEE / E3 2001

Para la prensa europea, Rogue Leader se llevó la mayoría del protagonismo de la conferencia del E3 2001, pero los americanos tenían el corazón dividido. El auditorio aulló igual de fuerte cuando se reveló que su adorado Super Smash Bros contaría con una continuación para la inminente Game Cube. Esta franquicia es una religión en EE.UU. (como queda patente en los torneos que se celebran en los E3) y tuvimos que abrirnos paso a codazos para probar la increíble demo jugable.







Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

León Martín

Hola soy León y tengo 11 años y una duda. ¿Quién es el personaje medio pájaro del consultorio? Además, me gustaría saber que juego de 2 jugadores me recomiendas, me gustan los de lucha y los coches. Por último, ¿habrá un YO-KAI WATCH en Switch? ¡¡¡Gracias!!!



Se trata de Odli, de raza Orni, y es el mítico cartero de The Legend of Zelda: The Wind Waker. De lucha, acaba de salir el incomparable recopilatorio de los 12 primeros Street Fighter (y es una maravilla), mientras en coches tiene Mario Kart 8 Deluxe (en arcade) y Gear Club Unlimited (más realista). Respecto a los fantasmas japoneses, pronto llegará a Japón YO-KAI WATCH 4 para Switch.

Paula

Buenos días RON, quería preguntaros por un par de cosas. Ahí va la primera: hace poco me enteré de que la fecha de la Octo Expansión sería el 13 de julio, pero no me fío. Y la segunda es: ¿Hay posibilidad de que se lance un Toy-Con de Splatoon o un torneo como SplatFun en Mario Kart? Gracias, un saludo, Paula.



LA PREGUNTA DEL MES

Martín

Hola soy Martín, de Valencia, y os quería preguntar si es cierta la teoría de que el Donkey Kong de los arcades es Cranky Kong de joven. Os quería preguntar también si habrán shooters como Call of Duty en Switch.

Tu primera duda la resolvimos el mes pasado en el especial de I Love Nintendo sobre Donkey y... ¡sí! Bueno, concretamente, el del primer arcade, aquel que raptó a Pauline y tras el que iba Jumpman, nuestro querido Super Mario. La segunda pregunta es muy repetida, y este mes sois varios los que os interesáis por el tema. Call of Duty se perdió en GameCube, volvió a Wii una vez se confirmó su éxito, siguió con dos ediciones en Wii U... pero desde Ghosts se paró y aún no ha vuelto. De momento, no hay noticias de que lo vaya a hacer, pero puede pasar como con Wii, y que el éxito haga a Activision sacarlos todos en Switch. En cualquier caso, ya no es una saga tan apreciada como antes, y hay títulos en ese género mucho mejores... ¡que sí están en Switch! Sin ir más lejos, Splatoon 2. Vale, no es bélico... ¡pero se dispara y tiene un multijugador rompedor! Doom lleva meses dándonos acción por doquier, y ya mismo llega Wolfenstein II: The New Colossus. Y tienes otras propuestas, como PayDay 2.



Es verdad que los shooters en primera persona no abundan en Switch, pero dadle tiempo. Wolfenstein II llega el 29 de junio.

¡Ya está diponible! El bombazo del adelanto se dio en el E3, tras el World Championship. Sobre los Toy-Con, no hay previsto que salgan con motivos de juegos, ¡pero no tienes más que decorar el tuyo con la estética de la saga! Con respecto a Splatfun, Splatoon 2 es el juego ideal para ir trabajando en esta línea de inicio, y pronto habrá mucho que contar sobre Super Smash Bros. Mario Kart es un top del online, así que, bien con esta versión o con la próxima, algo habrá en torno a los eSports.

Alberto Malho

¡Hola RON! Tras terminarme la última revista estoy como una cabra esperando a la próxima. Mis amigos me preguntaron sobre ella y todos se la compraron, porque también son unos enganchados al universo Nintendo. Me gustaría qué resolvierais esta duda: ¿El modo historia de Mario Tennis es como un Odyssey o más como el modo historia de Splatoon 2?

Primero, gracias por ser un lector tan efusivo, ¡y por contagiar



EL TEMA DEL MES

¡Fortnite ya está en Switch!

Desde que apareció el último juego de Epic Games nos habéis estado preguntando sobre su llegada a Switch. Pues queridos Egoitz, Hugo, Camilo Fuentes, Adriá Silva, Némesis Gamer, Simone, Pep, David Gómez y Carles... ¡Fortnite por fin está aquí! El juego ha causado furor en las otras plataformas en las que estaba disponible, convirtiéndose en el más jugado y el que las demás compañías quieren imitar. Su sencilla jugabilidad, lo bien diseñadas que están las partidas y la variedad de situaciones que se dan, son elementos que han conseguido que más de 8 millones de personas sigan partidas cada semana en streaming. Ahora, se acabó ver a otros jugar. ¿A qué esperáis para descargarlo? Además, es gratis y, gracias a la tecnología de juego cruzado, podéis jugar con (y contra) amigos que lo disfruten en PC, Xbox One o móviles, algo estupendo para no dividir las pandillas.





La tensión que hay en cada partida es una sensación única que nos empuja a jugar una, otra, y otra vez sin parar.

tu pasión a tus amigos! Sobre el modo historia, se parece más al de Splatoon 2, claro, aunque Mario sea el protagonista. Ten en cuenta que es un juego deportivo, y que, de hecho, pertenece a una saga que llevaba algunas ediciones sin un modo así. En cualquier caso, 5 horas de diversión, ¡que es más de lo que traen muchos juegos en total!

Izankart

¡Hola RON! Uno de mis juegos favoritos es Splatoon 2, y hace poco encontré a un jugador con una ropa muy chula, que era exclusiva para Japón, y aquí va mi pregunta, ¿pondréis algún código especial para Splatoon 2, válido para Europa y América? ¡¡Estaría genial, y seguid así!!

Splatoon 2 es un juego vivo, que no para de crecer en contenidos y eventos. Como cada región tiene sus particularidades (y también gestión de derechos) hay algunos contenidos específicos. Conseguirlos fuera de su región no es posible, ni menos con códigos, ya que el juego se basa en ganarte las ventajas jugando: todo lo que se puede lograr en Splatoon 2 se hace a través de las partidas, y de las actualizaciones gratuitas. Pero, ¡gracias por la idea!

Sara Cid

¡Hola revista Nintendo! ¿Con cuál de estos juegos os quedaríais: Detective Pikachu o New Style Boutique 3? Necesitaría elegir uno y no me decido, por ello os pido ayuda. Gracias por adelantado.

El primero es mucho más divertido, y una aventura más completa. El segundo, muy bien hecho, es para un público muy específico, ya que va sobre montar tu propio negocio en el mundo de la moda.

Paloma Alcahuz

Hola RON, me llamo Jaime y me gustan muuucho Switch y YouTube, pero no está como en la 3DS. ¡¡Necesito vuestra ayuda!!

Efectivamente, Wii, Wii U y 3DS tiene YouTube... pero Switch no. De momento, es una consola sólo para jugar, aunque está previsto que servicios como YouTube y Netflix lleguen en algún momento. El navegador y el reproductor de vídeo están incorporados, así que paciencia.

07 Emilio Rodríguez

¡Hola RON! Tengo dos preguntas: ¿cuánto tiempo le queda de vida a 3DS? ¿Saldrá un Super Mario Oddysey 2?

Es ley de vida: 3DS cada vez irá a menos. Puede convivir con Switch un tiempo, pero no hay más que echar un ojo a los anuncios del E3: Switch va a monopolizar pronto el universo Nintendo. Sobre un segundo Odyssey aún no hay nada. Solo una vez hubo una secuela de un Mario en 3D, que fue Galaxy.



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores



El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

Es imposible que podamos publicar todo lo que nos enviáis... ¡pero mil gracias por todos vuestros correos! Un mes más, vuestro amor por Nintendo es impresionante.



Rubén

Alberto (y Pablo)



Diego

María

Pilar

Celia

VUESTROS TOPS

¡Nos encantan vuestros listados! Ahora que ha pasado el E3, ¿qué os parece enviar tops de los más deseados de Switch para el mes que viene? ¡Vienen unos juegazos increíbles!

ÓSCAR, 10 AÑOS

Top de juegos de 3DS:

1. Mario & Luigi: Dream Team Bros.
2.The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
3. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
4. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
5. Super Smash Bros for Nintendo 3DS
6. Super Mario 3D Land
7. Mario Kart 7
8. Yoshi's New Island
9. Super Mario Maker
10. The Legend of Zelda Tri Force Heroes

SARA

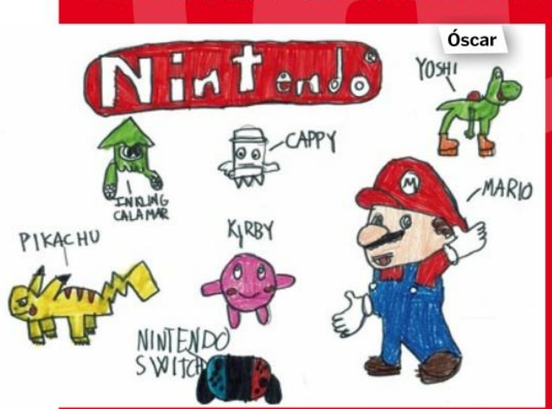
Top de juegos con Mario:

1. Super Mario Odyssey (Switch)
2. Super Mario Maker (3DS, Wii U)
3. Super Smash Bros. (Wii U, 3DS)
4. Mario + Rabbids Kingdom Battle (Switch)
5. Super Mario 3D Land/ World (3DS, Wii U)
6. New Super Mario Bros. Wii
7. Luigi´s Mansion 2 (3DS)
8. Mario Party: Star Rush (3DS)
9. Mario Party: The Top 100 (3DS)
10. Mario Kart 8 Deluxe (Switch)

LA CARTA DEL MES

Óscar, 10 años

¡Hola Revista Oficial Nintendo! (o RON.) Me llamo Óscar, tengo 10 años, y me gustan los videojuegos. En Enero o Diciembre (no me acuerdo bien), vi esta revista en una tienda, y le eché una ojeada rápida. Al abrir esta revista, me di cuenta de que esta revista estaba hecha para mí. Le pedí a mi madre que me la comprara, y ahí es donde empezó todo. Cada segundo, de cada minuto, de cada hora, de cada día, de cada mes, cuando me termino la revista Nintendo, me pregunto "¿Cuando saldrá la próxima revista Nintendo?". Hace unos 6 o 7 meses, mi amigo Dani me vio con la revista, y me preguntó "¿de qué trata la revista?", y le expliqué de qué trataba, y ahora él también se la compra. ¡Gracias, por hacer que los meses de la escuela se me pasen volando! PD: Aunque lo digo un poco tarde... ¡Felicidades por los 300 números!



Óscar

LOS MENSAJES DEL MES

Qué emocionante, y cómo nos da fuerzas siempre, leer lo que significa para vosotros la Revista Oficial Nintendo. ¡Infinitas gracias!

Me encanta vuestra revista; hace un año y medio aproximadamente la descubrí en el Kiosco. Como me encantan vuestros juegos y consolas, la compré. Creo que nunca me había gustado tanto una revista.
Mario, 12 años

He crecido con Pokémon y vuestra revista y me encanta. Enhorabuena, porque me habéis cambiado la vida y me alegráis cada mes cuando sale la revista. Siempre la espero con ilusión. Un saludo a todos y gracias. ¡¡No cambiéis nunca!!
Celia, 22 años





El MURAL del castillo

Que os encante dibujar a Mario, Kirby y Link es normal desde que empezó la revista. Lo de los Inklings es una pasada. Hace poco no existían y ahora... ¡ya están fichados para Smash Bros.!

Andrés, 10 años

Claudia, 11 años

Ángel, 8 años

Toni, 7 años

Mario, 12 años

Uma, 9 años

Juan Luis, 9 años

Aitor

Montse

Lucas, 10 años

Miguel, 12 años

León, 11 años

Pilar

Paula

LA ARTISTA DEL MES



Alejandro

"En este dibujo he ilustrado a Kyurem y Zekrom, quienes conforman a Kyurem negro, mi Pokémon legendario favorito, ya que adoro a estos Pokémon por separado y juntos son mi ídolo."

Laura, de 11 años

"¡Hola! Aquí os mando este dibujo digital de Dedf1sh, uno de los nuevos personajes anunciados de la Octo Expansion. Me gusta mucho el diseño del personaje y tenía ganas de dibujarla. ¡Espero que os guste!



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

NINTENDO LABO™

El único límite es la imaginación

Pasado el primer mes con los Toy-Con en el mercado, hacemos un recorrido internacional para ver las maravillas que se están creando.

Más que un videojuego, está claro que Nintendo Labo es una experiencia. Se trata de crear los Toy-Con, jugar con ellos a los minijuegos incluidos, descubrir como funciona... y empezar a inventar. Primero, porque son tremendamente decorables, pero sobre todo por las opciones que ofrece el Taller Toy-Con. Esa sencilla interfaz de programación esconde un sinfín de posibilidades y, como era de esperar, está dando pie a todo tipo de variaciones. Lo más común es que se hagan Toy-Con musicales, pero también los hay deportivos, y hasta chistosos. En muchos de ellos, el truco se basa en hacer una figura en la tapa de la pantalla que se ilumine (y suene) según lo que se haga. Y vosotros, ¿estáis exprimiendo al máximo vuestro Labo?

El vídeo del momento

El pasado 14 de mayo apareció en YouTube un vídeo... ¡alucinante! El popular presentador Jimmy Fallon organizó, junto a Ariana Grande y los chicos de The Roots, una actuación increíble. La cantante hizo una versión de su éxito No Tears Left to Cry, pero con una particularidad. ¡Toda la instrumentación estuvo hecha en directo con los kits de Nintendo Labo!



Cada Toy-Con tuvo su uso. En el caso del piano, pusieron uno por cada octava.



Casi 5 millones de visitas acumula en solo 3 semanas.



El robot también suena. En el Estudio Robot podemos asignar un sonido a cada extremidad.





Montarlos es solo el primer paso

Nintendo Labo está hecho de cartón y, como tal, se puede pintar, doblar, ampliar con más cartón... ¡Lo que se nos ocurra! Solo hay que tener cuidado de no bloquear enganches, y de que nada obstaculice la visión de la cámara del Joy-Con derecho. A partir de ahí, podemos fabricarnos la "edición coleccionista" que queramos. Una buena muestra de lo que se puede hacer la encontramos en el concurso que convocó Nintendo América, del que os hemos rescatado las creaciones más llamativas. Está claro que unos Toy-Con motivan más que otros, y piano, casa y antenauta se han llevado la palma en las creaciones. En cuanto a sagas, Pokémon y Zelda en cabeza.



Este dinosaurio se ha escapado de los cines y tiene pinta de ganar todos los combates del antenauta.



La caña da menos juego, pero en el contexto adecuado, hasta da paz sentarse a pescar... como él.



¡Qué preciosidad! Decorar la casa es una gozada. En el proceso, solo hay que dejar libres las tres conexiones.



Zelda inspira muchas creaciones, y hasta hemos visto alguna moto, pero este antenauta es "legendario".



¡Pero si es Poochy! Una opción divertida sería poner una pegatina blanca a Yoshi. ¡Irá solito hacia él!



¡Una casa olímpica! La variedad de estilos es infinita, así que ya podéis empezar con la vuestra.



Los pianos tienen mucho espacio decorable. Incluso cada tecla (con cuidado) puede pintarse de colores.



Pokémon está inspirando muchos diseños, sobre todo, de antenautas. Este Bulbasur es muy original.



Los extras se admiten mientras sean equilibrados. Este Manectric se mueve de lujo... ¡y mola mucho!



El piano más zeldero está preparado para hacer magia en cuanto sacamos la Espada Maestra.



¡Wario! Incluso el personaje más sinvergüenza del universo Nintendo da lugar a diseños chulísimos.



Pluma a pluma, este búho es una opción diferente. La cabeza está donde debe, justo detrás del escáner.

Splatoon 2

¡OTRO MES CON MÁS CONTENIDOS!

Segundo mes tras la actualización y volvemos a recibir 4 armas nuevas de golpe. ¿O deberíamos decir 5?... ¡Porque también estrenamos arma especial! Pero primero, hablemos de las 4 principales... ¡Dentro informe!



SUPERDEVASTADOR DX

Es cierto que es uno de los devastadores con menos daño por impacto, pero también es el que más alcance tiene. Poder alejarnos de las armas rivales no es moco de pavo... y más aún si logramos calcular la distancia para aprovechar la onda expansiva que se genera al final de su trayectoria. **Telón de tinta y Blindaje.**



RODILLO DE CARBONO DX

La gran novedad la pone este mes el nuevo rodillo de lujo, con su flamante Roborráfaga, la nueva arma especial de la que hablamos en detalle en la siguiente página. En cuanto al arma principal, un solo "rodillazo" a bocajarro basta para eliminar a cualquiera, y la velocidad de pintado es brutal. **Bomba rápida y Roborráfaga.**



BARREDORA DUAL SP

El alcance de estas duales es increíble, y su tanque de tinta da de sobra para un buen rato. El punto negativo lo pone quizás una potencia un poco escasa, pero nada a destacar si tenemos en cuenta su velocidad de disparo y de desplazamiento, además de su característica doble voltereta. **Bomba básica y Atormentador.**



PARATINTAS CLÁSICO B

Por fin nos llega más variedad para el único Paratintas que mantiene el escudo desplegado en vez de lanzarlo hacia delante. Además, no hay que pulsar repetidamente el gatillo, sino que el disparo es continuo. Eso sí, la potencia es algo baja, y nos movemos muy lento detrás del escudo. **Bomba básica y Esfera Tintera.**



¡BIENVENIDOS A PIRAÑALANDIA!

Este parque de atracciones es el nuevo emplazamiento destinado en Cromópolis a servir de campo de batalla tintera. Normal que se hayan limitado las rotaciones… ¡Con este ya son 20 los mapas disponibles!

El nuevo mapa de este mes es toda una locura. Aún siendo de un **tamaño considerable** (por no decir que es grande de narices), las batallas se vuelven totalmente frenéticas en cuanto pasan los primeros segundos, y ambos equipos se encuentran en la medular. A la plataforma central se puede llegar desde cuatro puntos, y dos de ellos son plataformas retráctiles, que se retiran y dejan paso a una zona inferior, cuyos pasillos giran todo el rato en círculos. Al moverse todo este engranaje, nos obliga a nosotros a hacerlo también, ya que la pared que nos arrastra, cual puerta giratoria, es impermeable, y no podemos trepar por ella. Ni que decir tiene las guerras de tinta que se forman aquí abajo… La parte superior de todo este mecanismo sí que permanece inmóvil, y desde ella vemos prácticamente todo el escenario. ¿Alguien dijo cargatintas?… No podemos acceder a la base rival y **para los competitivos hay que saberse bien el camino**, ya que para llegar a ciertos puntos, hay que usar pasillos concretos. Un escenario apto para todo tipo de armas, con mucho suelo que pintar y muchas zonas de combate directo. ¡Otro exitazo más!





Por la plaza central y sus inmediaciones pasa la acción de los modos competitivos. Si tu equipo la domina, juega con ventaja.



El nivel de detalle de los mapas es impresionante. Aquí, incluso se oyen gritos de los pasajeros de la montaña rusa.

NUEVA ROTACIÓN DE ESCENARIOS

El reparto de mapas ya se ha renovado por completo con el inicio del nuevo mes, y aquí tenéis los que tocan en junio. ¿Tenéis ya la lista de qué equipamiento y armas os gustan más en cada uno? ¿No? ¡Pues a por ella!

PINTAZONAS

Domina la zona y aguanta hasta agotar el contador.

Auditorio Erizo	Corbeta Corvina
Instituto Coralino	Canal Cormorán
Astillero Beluga	Galería Raspa
Puerto Jurel	Pirañalandia



TORRE

Súbete a la torre y defiéndela hasta llegar a la base rival.

Instituto Coralino	Estadio Ajolote
Torres Merluza	Cantera Tintorera
Parque Lubina	Campamento Arowana
Ultramarinos Orca	Pirañalandia



PEZ DORADO

Hazte con este super arma y depósitala en el pedestal.

Barrio Congrio	Plazuela del Calamar
Gimnasio Mejillón	Estadio Ajolote
Canal Cormorán	Campamento Arowana
Almacén Rodaballo	Pirañalandia



ASALTO ALMEJA

Reúne 10 almejas, rompe la barrera rival y hártate a encestar.

Tiburódromo	Ultramarinos Orca
Astillero Beluga	Almacén Rodaballo
Corbeta Corvina	Cantera Tintorera
Jardín Botánico	Pirañalandia



¡ESTRENAMOS LA ROBORRÁFAGA!

Desde Septiembre, con el Lanzapompas, no se añadía un arma especial.

Si ya de por sí era una de las mejores armas secundarias, con esta nueva modalidad lo flipamos literalmente. **¡Hasta 12 Robobombas a la vez!** Una locura que llena el escenario de un mini-ejercito de robots kamikaze en cuestión de segundos.

Si eres el afortunado que las tiene en su poder, apresúrate en lanzar todas las que puedas a la zona de los rivales, ya que ellas se encargan de perseguirlos. Si eres el que sufre el ataque, ¡corre! Si uno de estos robots te tiene en su radio de acción, muy atento tienes que estar para zafarte de él. Si te pillan varios… estás perdido.



Un buen uso de la Roborráfaga puede limpiar el mapa de enemigos. ¡Mientras el rival esquiva, los compañeros atacan!



LOS MICHAEL JORDAN DE CROMÓPOLIS

Y con este tercer episodio concluimos nuestro repaso a los 6 modos de juego multijugador de Splatoon 2. El último en añadirse fue este "Asalto Almeja", en el que el objetivo principal es encestar almejas en la canasta rival. ¡Basket a lo Inkling!

EN MOTO HACIA LA META

En este modo, todo aporte a la velocidad de nuestro Inkling puede marcar la diferencia. Y en este campo hay dos armas claramente diferenciadas del resto... ¿Pincel o Brocha? El Pincel pinta más rápido, sí, pero sólo un pelín. La Brocha Maestra, en cambio, presenta un alcance de disparo y una cantidad de daño que hacen que la balanza se decante claramente hacia su lado. Además, su arma secundaria es la Baliza Transportadora, cuyo uso está especialmente recomendado por nuestros expertos para estas batallas. Y luego está el Lanzamisiles, que te permite incluso defender la base a distancia, o limpiar el camino hasta la cesta rival.



¡A toda velocidad! Es como ir buceando, pero sin que la tinta enemiga te frene. Pon rumbo directo a la cesta rival y no pares ni para defenderte... ¡pásales por encima!

¡PASA TUS ALMEJAS!

De nada sirve que todo el equipo tenga 7 u 8 almejas cada uno. Si ves a un compañero que arrastra un buen puñado, pásale las tuyas con "A" para que llegue a 10, y escóltalo hasta la cesta rival como si tuviese el Pez Dorado.



ESCONDE LAS BALIZAS

¿Quieres saber cómo evitar que el rival las encuentre? Busca un sitio oculto y poco frecuentado, y entra y sal de él sin pintar el suelo. Aunque tengas que hacerlo a través de tinta enemiga. Cuando tengas una superalmeja... ¡A volar!



¡BARRERA DESACTIVADA!

Cuando veas en pantalla que la barrera rival ha caído, abre el mapa y salta hasta el compañero que acaba de abrirla, que debe estar junto a la cesta aún. Aprovecha y encesta lo que tengas, y recoge las almejas que haya cerca.



TODO TIENE SU VENTAJA

Cada vez que desbloquean nuestra cesta, al regenerarse deja caer una superalmeja para que podamos contraatacar. Recógela y mira en el mapa si algún compi ha corrido hasta la cesta rival para servir como destino de un supersalto.



ATENTO A LAS SEÑALES

El rival que lleva una superalmeja también aparece marcado, y eliminarlo debe pasar a ser tu principal prioridad. Normalmente corren como locos hacia la cesta, y suele ser fácil sorprenderlos de lado o por la espalda.



EQUÍPATE COMO ES DEBIDO

En estas batallas prima la velocidad, tanto para bajar a defender como para llegar a la cesta rival. Además de Supercarrera y Superbuceo, también viene de lujo Impermeabilidad, ya que el camino a la base rival suele estar lleno de tinta enemiga.



EL EMPLEADO DEL MES EN DON OSO, S.A.

Con la salida de Splatoon 2 descubrimos que los Inklings no solo se dedican a pintarse los unos a los otros, y a decorarlo todo con su tinta... ¡también trabajan! Si Don Oso necesita recolectores de Alevines, ahí que corren a ganarse el sueldo.



NO TE QUEDES CALLADO

Si eres el primero en avistar por dónde viene la oleada, o a un Gran Salmónido, no lo combatas solo. Apresúrate en apretar arriba en la cruceta para gritar "¡Aquí!" y que todos sepan hacia dónde ir. De nada sirve ser el que más alevines recoge, si el equipo no llega al cupo mínimo.



SALVA A LOS CAÍDOS

Si ves el flotador de un compañero en el campo de batalla, corre a dispararle para traerlo de vuelta a la acción. No lo haces solo por él, es que si caéis los 4 a la vez, se acaba la partida. Así que procura que siempre esté en pie el máximo número de compañeros posible.



CUIDADÍN CON EL AGUA

Si por algo se caracterizan estos mapas, es por estar rodeados de agua. Mucho ojo a los bordes y a las zonas de rejas. Si buceas en ellas, caerás al fondo del mar. Cuidado también con la marea, ya que suele subir en mitad de la incursión y si te pilla abajo, no podrás subir.



COMPLETA TU JORNADA

Las rondas de Salmon Run van por jornadas ininterrumpidas de entre 6 y 12 horas, cuyos horarios puedes consultar en Splatnet 2. Al finalizar una, los contadores se resetean a cero, así que procura llegar siempre al mínimo exigido para la recompensa que deseas.



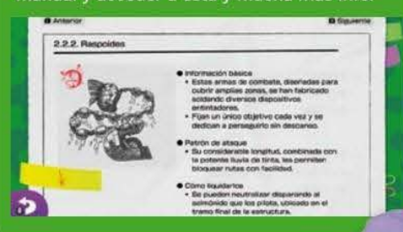
NO IGNORES AL JEFE

Antes de cada oleada, Don Oso te indica dónde se sitúa la cesta de los alevines dorados. En algunos escenarios se queda siempre en el mismo sitio, pero en otros no para quieta de una oleada a otra. Si no te enteras de este cambio, pierdes luego un tiempo muy valioso.



CONOCE A TU RIVAL

Cada Gran Salmónido tiene su peculiar manera de ser derrotado. Si no tuviste acceso en su día al informe del CIC que detallaba todos estos puntos débiles, no te preocupes. Dentro del almacén de Don Oso pulsa "-" para ir al manual y acceder a esta y mucha más info.


Anterior
Siguiente

2.2.2.

- Información básica
  - Estas armas de combate, diseñadas para cubrir amplias zonas, se han fabricado soldando diversos dispositivos entintadores.
  - Fijan un único objetivo cada vez y se dedican a perseguirlo sin descanso.
- Patrón de ataque
  - Su considerable longitud, combinada con la potente lluvia de tinta, les permiten bloquear rutas con facilidad.
- Cómo liquidarlos
  - Se pueden neutralizar disparando al salmónido que los pilota, ubicado en el tramo final de la estructura.

10 PRINCIPIOS BÁSICOS DE TODO INKLING

Ahora que ya conoces las claves de todos los modos de combate de Splatoon 2, echa un vistazo a esta guía elaborada por nuestros expertos del CIC, con consejos para las seis modalidades.



1 TRABAJA EN EQUIPO. Siempre vas a ganar más puntos y más experiencia si tu equipo gana. De nada vale pintarlo todo y eliminar a 20 rivales, si tu equipo acaba perdiendo.

2 CUIDADO CON LOS SUPERSALTOS. Son geniales para llegar rápido, pero te dejan vendido si caes en medio de una refriega. Localiza a un compañero que no esté en todo el meollo.

3 USA EL MAPA. En territorial puedes ver donde hace más falta pintar, y en los competitivos te permite ubicar el objeto en cuestión: El Pez Dorado, La Torre, Los portadores de Superalmejas...

4 CAMBIA DE ARMA. Está bien tener una favorita, pero probando varias averiguarás que algunas son mucho mejores que otras, según el modo y el escenario en el que juegues.

5 EXPRIME TU ARSENAL. No te limites al arma principal, las secundarias ayudan ¡y mucho!

6 VIGILA EL NIVEL DE TINTA. Quedarte seco en pleno combate, es un viaje seguro a la base.

7 NO TE RINDAS. Por muy perdida que parezca la batalla, una acción en el último segundo puede provocar una prórroga. Conquistar la torre, coger el pez, dominar la zona...

8 APROVECHA LOS FESTIVALES. Enrizo vacía las camisetas festivas por solo 2000 monedas.

9 VISITA LA TENTATIENDA. En Splatnet 2 puedes adquirir equipamiento exclusivo que no está disponible en Cromópolis. ¡Descarga ya la aplicación de Nintendo Switch Online!

10 JUEGA SEGÚN EL MODO. Ten claro el objetivo de cada batalla. Si juegas al modo Torre, y te dedicas a ir por libre a pintar escenario... ¡haces que tu equipo juegue con uno menos!

El consultorio del Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!



Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

Los nuevos de Pokémon

Carla Carrera

¡Muy buenas, Profesor Kukui! Tras el anuncio de los nuevos juegos de Pokémon, Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee!, hay muchas teorías sobre el futuro de la saga. ¿Con estos juegos termina el competitivo de Pokémon? Me encantaría conocer tu opinión al respecto. ¡Un saludo, y enhorabuena por tu sección, me encanta!

¡Encantado, Carla! Y me alegro mucho de que te guste esta sección. Yo, sinceramente, estoy contentísimo con los dos nuevos juegos de Pokémon que nos esperan en Switch. Te explico por qué. Los que llevamos muchos años disfrutando de la saga, no tenemos que preocuparnos, porque en 2019 tendremos una nueva aventura más enfocada a lo que conocemos. Así que me parece genial la idea de que las personas que acaban de descubrir el mundo de Pokémon (muchos por Pokémon Go), puedan dar el salto a los RPG sin necesidad de lidiar con conceptos como la crianza, los EVs, o los IVs, para que les sea más fácil. Es fantástico que estos dos juegos "preparen" el terreno hacia la nueva generación del próximo año, aunque los jugadores más experimentados tengamos que esperar un poco más. Ahora tenemos estas dos nuevas ediciones para jugar de forma más casual, y la nueva generación de 2019 para hacerlo de forma más experimentada.



El increíble Blaziken

Álvaro Medina

¡Alola, Profesor Kukui! Hace poco me hice con un Torchic y ya lo evolucioné a Blaziken. Ahora, me gustaría empezar a usarlo en competitivo, pero necesito consejo. ¿Podrías recomendarme algún set?

Blaziken es un Pokémon increíblemente fuerte desde que salió la sexta generación. Y es que en Pokémon X e Y consiguió la habilidad Impulso, que le sube la velocidad a cada turno y, gracias a ella y al ataque Protección, Blaziken se vuelve uno de los Pokémon más rápidos.
Para utilizarlo en combates dobles, lo mejor es llevarlo con una Blazikenita, con ataques como Patada Salto Alta, Envite Ígneo y Danza Espada, además de la ya mencionada Protección. Como no necesitas tanta Velocidad, pues en el primer turno siempre vas a protegerte para asegurarte ser más rápido después que cualquier Pokémon del rival, lo mejor es utilizar a Blaziken con naturaleza Firme, para pegar lo más fuerte posible. El set completo quedaría así:

Pokémon del mes: Kommo-o y su Estruendo Implacable

De tipo Lucha / Dragón, Kommo-o, ha pasado desapercibido en el panorama competitivo, eclipsado por otros dragones como Garchomp Salamence. Pero esto cambió con la salida de Ultrasol y Ultraluna, cuando apareció un Cristal Z exclusivo para esta criatura. Con Estruendo Implacable, Kommo-o no solo pega a los dos Pokémon del rival con un ataque de tipo Dragón muy poderoso, sino que además potencia todas sus estadísticas, convirtiéndose en un Pokémon letal. Acompañado de Tapu Bulu, Mega Gengar y Clefairy, forma uno de los equipos más utilizados de este año. Y es que lo único capaz de eliminar a Kommo-o rápidamente son los Pokémon de tipo Hada, y Mega Gengar, además de atraparlos gracias a su habilidad, termina rápidamente con ellos con Bomba Lodo. ¡Mucho cuidado con él si lo veis en el equipo rival!



BLAZIKEN
- **Objeto:** Blazikenita
- **Habilidad:** Impulso
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Vel
  - Protección
  - Danza Espada
  - Envite Ígneo
  - Patada Salto Alta

Curiosidad del Mes
Una versión muy original

¿Sabías que Pokémon Oro y Plata, tuvieron una primera versión para Game Boy, en la que había muchos Pokémon que nunca llegaron a revelarse oficialmente? En esta "beta" cambiaban muchísimas partes de la historia (Misty, la líder de Gimnasio de Ciudad Celeste, era una de las campeonas del Alto Mando), y había Pokémon totalmente distintos. Podemos encontrar una versión de Girafarig totalmente simétrica, un Murkrow con sombrero de bruja terminado en punta, o Pokémon que luego hemos visto en ediciones posteriores, como Tangrowth. Entre los Pokémon que se descartaron, hay varios realmente interesantes... ¿Puede que nos encontremos alguno en los juegos de 2019?



La nueva Poké Ball Plus

Carlos Cascales

Saludos, Profesor. Acabo de ver el tráiler de los nuevos juegos de Pokémon y estoy flipando con el accesorio en forma de Pokéball. Me mola mucho la idea de poder llevármelo y llevar un Pokémon dentro, como con el Pokéwalker. Pero... ¿para qué sirve exactamente?

¡Muy buenas, Carlos! Aún falta mucho por saber, pero, como bien comentas, con la Poké Ball Plus podrás llevarte de paseo uno de tus Pokémon del juego, y te irá dan-



do señales, ya que esta Poké Ball suena y vibra. ¡Es como si hubiera un Pokémon de verdad dentro! Además, si la conectas a tu Switch, podrás utilizarla como mando. El botón central hace las veces de joystick, y para atrapar un Pokémon, podrás hacer el lanzamiento con la Poké Ball Plus, como si estuvieses realizando la captura en la vida real. Además, también tiene conectividad con Pokémon Go, y nos permitirá jugar sin necesidad de mirar el móvil, parecido a como funciona Pokémon GO Plus.

Un equipo con Lapras

Marc Manez

Hola, profesor Kukui. Estoy intentando hacer un equipo competitivo compatible con mi Pokémon favorito: Lapras. Actualmente lo tengo con Rayo, Rayo Hielo, Psíquico e Hidrobomba. ¿Me podrías aconsejar sobre un equipo competitivo apto para este Pokémon? Muchas gracias.

Lapras puede llegar a ser muy útil en competitivo, pero hay que cubrirlo correctamente de amenazas, como Tapu Koko, que puede darle muchos problemas. Como compañeros, Mimikyu, Landorus-T, Snorlax, Tapu Koko, e Incineroar pueden ser una opción muy buena, ya que con Landorus cubres a otros Kokos, y con Mimikyu, Inicineroar y Snorlax (una de las mejores combinaciones de este año) juegas con Espacio Raro, que le viene genial a Lapras. Además, gracias a su habilidad, cubre a todo el equipo de amenazas como los Rain Teams (equipos basados en Llovizna).

Y ya centrándonos en Lapras, yo te recomendaría utilizarlo con Liofilización, un ataque muy peculiar, que aún siendo de tipo Hielo, es muy efectivo contra otros Pokémon de Agua, con el que puedes eliminar de un plumazo a Pokémon como Gastrodon o Ludicolo, que de otra forma serían realmente molestos. Hydrobomba, por supuesto, el ataque de Agua más potente de Lapras, Canto Helado para poder pegar siempre con prioridad (genial para rematar a Pokémon con poca vida) y por último, Frío Polar, que aunque falla casi siempre, si consigues acertar, te aseguras KO directo. Aunque mucho cuidado con abusar de este Ataque, porque puedes caer en la tentación, y jugar únicamente a intentar acertarlo, ¡y que pierda la gracia!

LAPRAS
- **Objeto:** Chaleco Asalto
- **Habilidad:** Absorb. Agua
- **Naturaleza:** Modesta
- **EVs:** 196 Def / 212 Atk. Esp / 100 Def. Esp
  - Hidrobomba
  - Frío Polar
  - Liofilización
  - Canto Helado





¿Qué pasa con VGC19?

Rubén Yanguas

Encantado, Profesor. Es la primera vez que le pregunto y espero que pueda ayudarme. Cuando salieron los detalles sobre los nuevos juegos de Pokémon para Switch, los desarrolladores comentaron que los juegos tendrán funcionalidades online, pero que no estarán enfocados en un "competitivo" como tal. ¿Qué va a pasar este año con las competiciones oficiales? ¿Cómo se jugará el año que viene? Gracias.

¡Buena pregunta, Rubén! Como le comentaba a Carla, en el aspecto competitivo del juego tendremos que esperar hasta 2019 para ver novedades. Para competir durante la próxima temporada, que empezará en julio de este año, seguiremos utilizando la 3DS, con Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna. Será en 2019, con la salida de la octava generación, cuando demos el salto a Switch también en las competiciones. Mucho ojo, porque esto no garantiza que las normas de juego vayan a ser las mismas durante toda la nueva temporada, ni mucho menos Al igual que ocurrió en años anteriores (con VGC16, por ejemplo), a principios de 2019, aunque se compita en el mismo juego, sí variarán las normas. Aún desconocemos cómo se jugará, pero es muy probable que ocurra como en 2016, y podamos usar también Pokémon legendarios. ¡Id preparando vuestros Lunalas, Solgaleos y Necrozmas!

Próximo número

Sale el **13** de julio



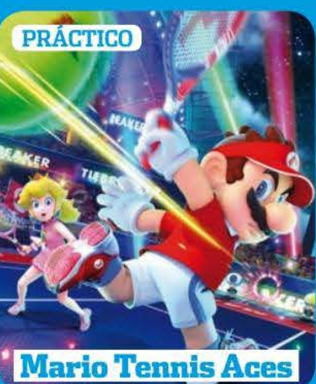
ANÁLISIS

¡Lluvia de juegazos para Switch!

En plena resaca del E3, ya estamos analizando todos los juegos de julio. ¡Esto no para! Fortnite, Crash, Octopath, Wolfenstein... ¡no hay género que no se salga en esta consola!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

PRÁCTICO



Mario Tennis Aces

Todos los trucos y consejos para que os convirtáis en los reyes de la pista.

REPORTAJE



Super Smash. Bros.

¡Lo que se nos viene encima! Seguiremos actualizando toda la información sobre el juego del año.

PRÁCTICO



Splatoon 2

Analizamos la Octo Expansión y seguimos con los mejores consejos para expertos.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial +

Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna: Guía de estrategia oficial con el recorrido de Alola





¡VIVE NUEVAS AVENTURAS EN LA REGIÓN DE ALOLA!

Esto es lo que te espera en el interior:

- Un recorrido detallado de la aventura principal.
- Una lista de Pokémon para ayudarte a completar tu Pokédex de Alola.
- Pistas útiles sobre la ubicación de los objetos, estrategias de combate avanzadas y mucho más.
- Un mapa desplegable actualizado de regalo con todas las islas de la región.

480 páginas
PVP 19,99€

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso